
NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2 - Nº 14
Junio '06
Argentina ......Tu alma
Latinoamérica ......0$
Europa ....0€
USA ....0U$S
Resto del mundo ..0$
GAMING FACTOR
LA REVISTA DEL MUNDIAL
www.GAMING-FACTOR.com.ar
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '06
LA EXPOSICIÓN MÁS GROSA SOBRE VIDEOJUEGOS EN UN COMPLETO INFORME
PREVIEWS:
PORQUE CON LA INFO DE LA E3 NO ALCANZABA, LES TRAEMOS INFORMES DE EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION Y COMMAND & CONQUER 3
REVIEWS:
UN MES DE JOYITAS. ANALIZAMOS, ENTRE OTROS: HEROES OF MIGHT & MAGIC V; GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER; DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY; PARADISE; FULL SPECTRUM WARRIOR Y SIN EPISODES: EMERGENCES.
GAMING FACTOR
INFORMES DE AUTO ASSAULT Y GUILD WARS: FACTIONS - DOS MMO'S QUE LA ROMPEN BIEN ROTA

JUEGO DEL MES



Dreamfall: The Longest Journey es la nueva instancia de la -hasta ahora sólo prometida- trilogía The Longest Journey, en la que la joven April Ryan, del tecnológico mundo de Stark, descubre que es capaz de abrir saltos dimensionales entre su tierra y el fantástico mundo de la magia, Arcadia.

Con nuevos protagonistas, nuevas respuestas a previos interrogantes y una nueva gran cantidad de preguntas, Dreamfall: The Longest Journey es nuestro elegido del mes por su calidad y desarrollo.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

En esta época, en la cual se nos bombardea con publicidades alegóricas al mundial, y donde sea que miramos hay o una bandera o una camiseta de la selección, nosotros nos fuimos a 15 mil kilómetros de distancia y le dimos pelota a lo que fue la Electronic Entertainment Expo, mejor conocida como E3.
Hubo dos cosas que resaltaron en esta E3. La primera se trató de las presentaciones de la PlayStation 3 (Riiiiidge Racer) y de la Nintendo Wii (comentarios aparte).
La otra fue la polémica que surgió debido a la prohibición a las promotoras de usar bikinis. Así de ridículo como suena y como anunciáramos en nuestro espacio de noticias meses atrás. Esto, de todas formas, no evitó que la exposición tuviera su dosis de atributos femeninos, para la suerte de todos los asistentes.
Por el lado de la PC no hubo muchas novedades, pero sí hubo unos cuantos títulos como Crysis o Hellgate: London que acapararon la atención de todos.
No hubo muchas sorpresas, ni muchos títulos que deslumbrasen por su originalidad o concepto.
Esperemos que, a pesar de ello, en los meses que vienen disfrutemos de juegos que realmente valgan la pena y no más clones genéricos de fórmulas ya probadas.

Diego Beltrami - Jefe de redacción

STAFF



Jefe de redacción
Diego Beltrami

Asistente de redacción
Luciana Decristófaro

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Alejandro Parisi

Colaboradores
Martín Petersen Frers
Mariano Martinez
Facundo Szraka
Federico Gaule
Roberto Venero
Gonzalo Lemme
Patricio De Marco

Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

CAMBIO DE CALIFICACIÓN DE OBLIVION E INFO SOBRE ADD-ON

¿Se acuerdan del polémico mod "Hot Coffee" que había salido para el GTA: San Andreas meses atrás? Bueno, acaba de pasar algo parecido con el Oblivion. Resulta que existían archivos encriptados que contenían imágenes de desnudos y de violencia pura, todo esto descubierto por un par de "hackers" sin vida social alguna que no tuvieron la mejor idea que desbloquearlos y hacerlos públicos. Así, Oblivion, antes un juego "T" (Teens/Para adolescentes), pasa a ser "M" (Mature/Para adultos) por la ESRB (Entertainment Software Rating Board). Bethesda y Take Two se ven obligados, entonces, a modificar el archivo en cuestión,





sacar de circulación las copias originales y distribuir la nueva versión de nuevo. Demasiado revoloteo por eso, si me preguntan.

En una nota aparte, se divulgó información sobre nuevos agregados para el juego en cuestión: Un quest principal (Mehrunes' Razor) con una jugosa recompensa que consta de un skill que nos permitirá derrotar a nuestros enemigos instantáneamente, nuevos items mágicos y libros, un dungeon enorme y muchas cosas más nos esperan en la persistente tierra del Oblivion... por 3 dolarucos.

OST Y DEMO DE PREY



3D Realms anunció que ya se encuentra disponible la banda de sonido de Prey. Con una calidad de 320kbps, se la puede escuchar de forma gratuita por Internet. Aquellos interesados, deben dirigirse a http://www.directsong.com/prey/ y sin necesidad de bajarse los mp3s o algún programa, simplemente por streaming, pueden apreciar de esta orquesta fabulosa. Es realmente recomendable y su duración supera las tres horas.



De manera paralela, informaron que para el 22 del presente se habilitará la demo del juego, el cual sale a mediados de Julio. Contará con cinco niveles incluídos en el juego, tanto en modo singleplayer como multiplayer.
Para más detalles sobre este título, lean la nota de la E3 que encontrarán en este mismo número, o nuestra preview del número 9.

WARCRAFT, MÁS GIGANTE QUE NUNCA



Cuando se pensaba que no podían facturar más, nos taparon la boca. No les alcanza con tener 6 millones de usuarios pagando 15 dólares por mes, ellos van por más. Señoras y señores: Blizzard va a sacar una película. De la mano de Legendary Productions, responsables de Batman Begins y Superman Returns, se viene lo que promete ser la mejor película inspirada en un juego jamás creada, una super producción de alto presupuesto, para saciar el asqueroso vacío dejado por las horrendas peliculas de juegos.



Según Paul Sams, miembro importante de Blizzard, no será un juego hecho película sino que se basará en la rica mitología e historia de la saga Warcraft. "Estará en algún lugar entre Corazón Valiente y El Señor de los Anillos" declaró Sams, y destacó que les gustaría que Peter Jackson dirigiera el filme, pero esa sigue siendo una posibilidad remota. Todavía se está escribiendo el guión y prometieron que la fecha de salida será… cuándo esté terminada y esté bien. Blizzard no está acostumbrado a defraudarnos.

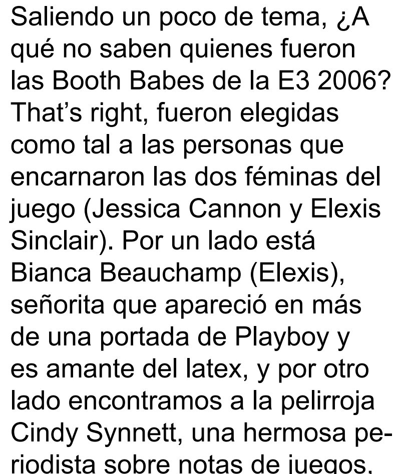
MULTIPLAYER PARA SIN: EPISODES



Como vienen diciendo los desarrolladores del SiN Episodes, a partir de su segunda entrega (de las nueve que serán) estarán habilitados los modos multiplayer -Arena, Cooperativo, entre otros- que se pudieron jugar en la E3. Recordemos que tienen planeado hacer 3 trilogías interrelacionadas entre sí. Si todo sigue como lo planeado, me atrevo a decir que estamos frente a un juego que hará historia. Por ahora, Ritual lo viene haciendo bien, esperemos que no decaiga.



Saliendo un poco de tema, ¿A qué no saben quienes fueron las Booth Babes de la E3 2006? That's right, fueron elegidas como tal a las personas que encarnaron las dos féminas del juego (Jessica Cannon y Elexis Sinclair). Por un lado está Bianca Beauchamp (Elexis), señorita que apareció en más de una portada de Playboy y es amante del latex, y por otro lado encontramos a la pelirroja Cindy Synnett, una hermosa periodista sobre notas de juegos, que encajó perfectamente en el rol de Jessica. Toda la editorial se ha hecho fan de esta última al verla.







REMEMORANDO WOLFESTEIN



Hace varios años id Software lanzó al mercado "The Wolfenstein 3D Super Upgrades", que contenía más de 800 nuevos niveles, un generador de niveles al azar y un editor de mapas para el mitológico Wolfenstein 3D (que, valga la redundancia, no debe confundirse con Return to Castle Wolfenstein). Este pack de misiones no duró mucho tiempo, pero para quienes hasta el día de hoy lo quieren y están considerando construir una máquina del tiempo, id lanzó este paquete como freeware.



Esto significa que se puede descargar gratuitamente de la página de la empresa y jugarlo cuanto guste PERO no se puede ir vendiendo por ahí ni toquetear cosas internas del juego. Si se piensa jugar en una máquina que tenga Windows 2000 o XP, es recomendable que utilicen DOSBox para que no haya problemas. Para descargar el paquete ingresen la siguiente URL en sus exploradores:

ftp://ftp.3drealms.com/freeware/wolf3dsu.zip

Y el DOSBox lo encontrarán en:

http://dosbox.sourceforge.net

CULPEMOS A LOS VIDEO JUEGOS DE LA GUERRA

A lo largo de la corta historia de los videojuegos, éstos han causado -y enumero-: violaciones, suicidios, asesinatos, robos, racismo, golpizas... Pero una que se menciona poco y nada es esa cualidad de los videojuegos de generar tensión geopolítica entre naciones que siempre han tenido roces entre ellas.



En este caso le llegó la hora a un juego Iraní, actualmente en proceso, que lidiará con la actual situación que se vive en Medio Oriente (siempre quise decir eso). El juego, diseñado por la UISS (Union of Islamic Student Societies), presentará al Comandante Bahman en un intento de rescatar a un científico nuclear Iraní de manos norteamericanas. El juego tiene fecha de salida para marzo del año 2007.

VISTA CON QUILOMBOS

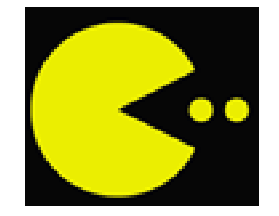
Windows Vista está cada vez más cerca de llegar a las manos del público. El martes 31 de mayo se liberó la beta 2 del sistema operativo a la red. Podemos ver ventanas en tres dimensiones, rotarlas, moverlas, lo que queramos. Visualmente es bastante atractivo, y funcionalmente... un poco repetitivo. Encontramos una mejora a nivel usuarios y tendremos el máximo control sobre las cuentas, aplicándoles restricción horaria, logs y permisos, entre otras cosas mínimas. Otra novedad es la posibilidad de agrandar la memoria virtual insertando pen drives y así liberar un poco la tarea del disco rígido. Se espera que para fines de 2006 se encuentre en el mercado.



¡StarForce, camine a la cucha!

La empresa CDV anunció que dejaría de usar el sistema de protección Starforce, empezando por Glory of the Roman Empire, para dar paso al sistema TAGES. Afirman que este sistema proveerá un balance en la protección de la propiedad intelectual y, al mismo tiempo minimizará las restricciones a los propietarios legítimos de sus juegos.

¡SEGATE COME MAXTOR, ÑAM ÑAM!



Maxtor®

La gigante Seagate, fabricante de discos rígidos ha adquirido a la otra gigante, Maxtor, que también fabricaba discos rígidos. ¿Qué significa esto? Significa que un disco rígido gigante nos va a devorar o que Seagate se va a hacer más platita que nunca. Después de varios meses, necesarios para una adquisición de esta importancia, se hizo efectiva la transacción cuyo proceso concluirá a principios de 2007.

La adquisición será llevada a cabo de forma tal que Seagate ocupe el lugar de Maxtor en el mercado y a su vez refuerce su posición anterior. Sólo el tiempo nos sabrá decir qué tan bien resulta para nosotros, los consumidores, este importante acontecimiento económico.

AMD DA SOPORTE LOCAL



A mediados de abril fuimos invitados a un evento de AMD, donde, además de explicar los conceptos y beneficios de los procesadores de 64 bits, nos informaron que se iban a instalar oficinas en nuestro país para dar soporte a los usuarios latinoamericanos. Bueno, en el dia de hoy esto es una realidad y AMD cumplió con sus palabras. Luego de tener dos exitosos años localmente, la empresa decidió que era hora de dar un paso adelante en la región, incorporando soporte técnico para cualquier inconveniente que sufra alguno de sus productos. Hector Ruiz, CEO de la empresa, visitó por primera vez Buenos Aires e informó que, si bien no está en los planes a corto plazo, no es una idea descabellada la de instalar una planta en alguno de los países de la región. Por el momento, la compañía apunta a convertirse en el principal proveedor del estado y desplazar a Intel de ese puesto. Además, tienen en cuenta a los usuarios con bajos recursos, y para ellos cuenta con el plan de una computadora de bajo costo, algo así como "la contra" a MiPC. (liderado por la alianza Microsoft – Intel).

AMD viene ganando terreno en el mercado local con sus procesadores Sempron (apuntados a tareas de oficina) y Athlon64 (para el público gamer), además de sus Opteron (siendo los preferidos para los servidores). Se espera el contraataque de Intel y la próxima familia de sus micros: Conroe.



Fechas de salida

Battlecruiser Next Gen	Q4 2006
Battlestations: Midway	2006
BioShock	2006
Broken Sword: The Angel of Death	Q3 2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	19/10/2006
CellFactor	Q42007
CivCity: Rome	24/07/2006
Civilization IV: Warlords	24/07/2006
Company of Heroes	2006
Crysis	2006
Dark Messiah of Might & Magic	Q3 2006
Devil May Cry 3: SE	01/09/2006
Duke Nukem Forever	WID
Dungeon Siege II: Broken World	01/08/2006
Enemy Territory: Quake Wars	Q3 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Q4 2006
FlatOut 2	01/08/2006
Haze	Q1 2007
Heaven vs Hell	2006
Hellgate: London	Octubre 2006
Heroes of Annihilated Empires	Septiembre 2006
Jaws Unleashed	Junio 2006
Joint Task Force	Q4 2006
LEGO Star Wars II	12/09/2006
Maelstrom	Septiembre 2006
Marvel: Ultimate Alliance	Q4 2006
Micro Machines V4	Q3 2006
Neverwinter Nights 2	17/09/2006
Operation Flashpoint 2	2006
Origin of the Species	Junio 2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	27/06/2006
Postal 3	Q1 2008
Prey	10/07/2006
Reservoir Dogs	Q3 2006
Resident Evil 4	14/09/2006
Rise & Fall: Civilizations at War	12/06/2006
Rome: Total War Alexander	Junio 2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Q1 2007
Scarface: The World Is Yours	Q4 2006
Spore	Q1 2007
Stranglehold	Q4 2006
Superman Returns	Q4 2006
Supreme Commander	Q1 2007
The Movies: Stunts & Effects	Junio 2006
The Witcher	Q2 2007
TimeShift	Septiembre 2006
Titan Quest	26/06/2006
Splinter Cell Double Agent	26/09/2006
Transformers (working title)	2007
Unreal Tournament 2007	2006
Warhammer: Mark of Chaos	Q4 2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

Ficha técnica
- Fecha de salida: No disponible
- Demo: No disponible
- Género: RTS
- Compañía: EA Los Angeles
- Distribución: Electronic Arts



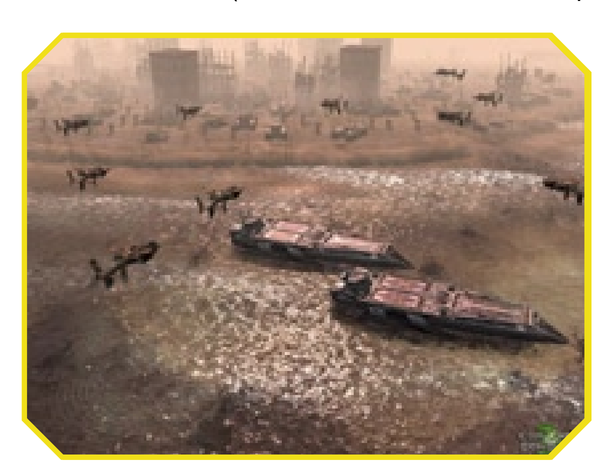
Command and Conquer 3: Tiberium Wars

POR Diego Bortman

EN EL PRINCIPIO FUE EL TIBERIUM



Sí señores, después de años de estar esperando una secuela más que digna de la saga de Command and Conquer, la gente de EA y un grupo de ex Westwood (los creadores de



esta saga allá en el Génesis de los RTS) nos sorprenden con el anuncio de un nuevo juego de esta saga. Su tercer entrega estará titulada Tiberium Wars y promete contar la historia de los orígenes del Tiberium.

El engine es una versión mejorada del viejo SAGE. Aquellos que no lo conocen por ese nombre seguro lo conocerán por ser el motor en el cual se basó el C&C: Generals y trae de vuelta el Full Motion Video, en forma de briefings protagonizados por actores que tan famosos fueron durante la decada de los '90.
La historia nos sitúa en el 2047, una Tierra infestada casi totalmente por el Tiberium que de a poco va ocupándola totalmente vaya a saber por designios de quién. Habrán tres bandos: GDI, que ocupará las zonas limpias del planeta; la Hermandad de NOD que ocupará la gran mayoría del planeta infestada por el Tiberium; y una misteriosa tercera raza de la que no se sabe nada aún pero se supone que serán los alienígenas que trajeron el Tiberium a la Tierra o alguna raza de mutantes.
Según comentó la gente de EA, Tiberium Wars comienza con la base espacial Philadelphia de los GDI en órbita alrededor de la Tierra siendo destruida por un ataque sorpresa de la Hermandad de NOD. Esto da inicio a la ofensiva de dicha agrupación por todo el planeta poniendo en jaque a las fuerzas de GDI, todo esto bajo la atenta mirada de… KANE; sí, Kane está de vuelta y esperemos sea interpretado por el mismísimo Joe Kucan.



Viejas unidades del C&C original volverán a nuestras pantallas: infantería pesada con armaduras, los helicópteros de ataque Orca y los tanques pesados de dos cañones -Mammoth- volverán a traernos satisfacción garantizada si decidimos comandar las fuerzas de GDI. Lamentablemente no se dio información sobre las unidades de NOD, aunque podemos suponer que también serán de alta tecnología. Se rumorea que el tercer bando tendrá unidades que podrán combinarse con otras para formar unidades de mayor tamaño y potencia y que no tendrán debilidades frente al Tiberium.

Muchas expectativas creó este juego en la E3 y esperamos que pueda volver a poner una de las franquicias más importantes de juegos de la PC ahí alto donde siempre debe estar, pero para eso sólo habrá que esperar hasta el 2007.

Ficha técnica
- Fecha de salida: primavera 2006
- Demo: No disponible
- Género: RTS
- Compañía: Petroglyph
- Distribución: Lucasarts

Star Wars Empire at War: Forces of Corruption

POR Diego Bortman

SOOOOMOS LOS PIRATAS, DESPUÉS DEL CABAREEEET NOS VAMOS A LO DE JABBA

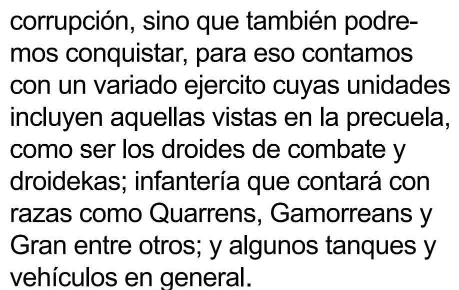
A menos de un año de la salida de Empire at War, Petroglyph nos sorprende con el anuncio del próximo lanzamiento para fines de año de Forces of Corruption, la expansión para este RTS ambientado en el mundo de Star Wars.
Esta expansión trae una nueva campaña para el modo single player, donde tomaremos el lugar de Tyber Zann, jefe de una asociación de contrabandistas, piratas y ladrones espaciales cuyo fin es controlar la galaxia y poner de rodillas al Imperio y la Alianza Rebelde.

• Sientan la ira del lado... ¿Corrupto? •

VIEJAH, DAME UN CREDITO PARA EL BACTA

Esta expansión trae un nuevo modo de juego para estos contrabandistas que podríamos denominar como "influencia" o "corrupción". No solo podremos controlar los planetas por medio de la conquista, sino que también por medio de unidades especificas podremos sabotear las instalaciones que se encuentren en el mismo destruyéndolas o simplemente ralentizando la construcción de unidades, además del consabido robo de créditos que ayudara a nuestra causa.

Como dije antes, no solo podremos controlar por medio de la influencia o corrupción, sino que también podremos conquistar, para eso contamos con un variado ejercito cuyas unidades incluyen aquellas vistas en la precuela, como ser los droides de combate y droidekas; infantería que contará con razas como Quarrens, Gamorreans y Gran entre otros; y algunos tanques y vehículos en general.



En el espacio contaremos con fragatas y transportes vistos ya en el juego original, aunque nuestro objetivo será controlar la poderosísima Eclipse Super Star Destroyer con su súper láser parecido al de la Death Star; para aquellos hayan leído el comic Dark Empire, se trataría de la misma nave en construcción. Cómo van a amoldar la historia para que quede con cierta lógica -ya que los acontecimientos de la saga de Veitch-Kennedy suceden unos diez años después de esta expansión- es un misterio aún.



Como héroes controlaremos IG-88 con un cañón que lanza sustancias toxicas y una Witchsister de Dathomir que usará un látigo de luz a modo de arma



CONTENTO COMO VADER CON CASCO NUEVO

Pero no sólo es un agregado de un nuevo bando con sus unidades, también trae nuevos planetas con sus mapas terrestres -como Mustafar y Kamino, entre otros- y nuevas adiciones al modo Galactic Conquest.
El Imperio recibirá nuevas unidades: el TIE Phantom (del juego rebel Assault II); el TIE Interceptor; el TIE Defender (de la saga TIE Fighter); y el mismísimo navío de Lord Vader (y nos ponemos de pie mientras tarareamos la marcha imperial): ¡el gigantesco Super Star Destroyer!
Los pedorros rebeldes contarán al menos con los B-Wing y otras unidades que todavía no han sido reveladas.
Así que vayan enfriando su grog espacial, lavando su parche y... Har har mateys!

La E3 es el evento gamer más importante. Miembros de la prensa asisten a ellas todos los años para ver las presentaciones que preparan las empresas más importantes y varios de los estudios más influyentes del mundo.
Fabulosos títulos se han presentado en el piso del South Hall, donde se realiza el importante evento, y este año no fue diferente.
Si bien se enfocó mucho más en lo que son las consolas de nueva generación, la PC no quedó relegada, y en este completo informe les traemos un vistazo de todo lo que se presentó en tan prodigioso evento.


•Civilization IV
•Prey

2K Games

Civilization IV: Warlords
La primera expansión de uno de los juegos hit del año pasado, Warlords fue presentado en la E3 por su desarrolladora, Firaxis. La demostración mostró mayoritariamente los agregados que recibirá el juego. Entre ellos, encontramos los nuevos escenarios inspirados en campañas históricas como las de Alejandro Magno o Genghis Khan y los nuevos héroes de guerra que darán avances más rápidos a nuestros combatientes y recibirán el doble de experiencia en la mitad de tiempo.

Prey
Siendo uno de los títulos más esperados de los últimos meses (sale en Julio), Prey nos pone en la piel de Tommy, un joven Cherokee. Por esas cosas de la vida, sufre un cambio que despierta sus poderes espirituales que se encontraban ocultos y, al ser abducido por una gigantesca nave extraterrestre, debe arriesgar su pellejo para salvarse, rescatar a su novia y a todo el planeta. Con una historia profunda, donde encontraremos pruebas de amor y sacrificio, y gráficos corriendo bajo un mejorado engine de Doom 3, este juego se perfila como una gran promesa del año. Como para darle un toque místico a todo esto, Tommy podrá separar el espíritu de su cuerpo y alcanzar áreas donde le sería imposible hacerlo materialmente, como así también tendrá la habilidad de caminar por las paredes. Además, podremos usar portales para teletransportarnos… pero no se alegren, porque esto también podrá ser utilizado en nuestra contra. En resumen, un juego al cual hay que mirarlo muy de cerca.

Civcity: Rome
Otro derivado de la saga Civilization, y con una gran similitud con los juegos Sim City, Firefly Studios y Firaxis Game presentaron también este constructor de ciudades basado en la antigua Roma que promete tener una cantidad imposible de contar de opciones y tecnologías a desarrollar. Además, contará con detalles que dejarán a la verdadera Roma en una belleza que dejaría a Russel Crowe anonadado.

•Civcity: Rome

Sid Meier's Railroads!
Sid rehace su propia creación con el fin de darnos lo mejor de él. Railroads! no va a ser otro simple juego de modelitos de tren ni simulador aburrido de maquinista, sino que será una batalla económica por mantener el imperio de rieles más grande del mundo virtual. Además, contará con una pequeña mesa de modelaje en la que podremos armar nuestras maquetas sin ningun costo financiero. Para terminar, cuenta con la promesa de una posible batalla financiera online.

Stronghold Legends
Programado para salir este mismo invierno, Stronghold Legends continuará con la tradición de construir castillos de los anteriores juegos, pero esta vez agregará elementos legendarios al tema, como al mismisimo Conde Drácula, o una gran manada de hombre lobo. A su vez, conservará la cantidad de armas de los anteriores, y los modos de batalla. Aun así, las imagenes mostradas denotan un poco de vejez en la calidad gráfica.

Family Guy The Game
Al igual que su antecesor de la cadena Fox, The Simpsons: Hit & Run, Family Guy The Game contará con un estilo de juego similar al GTA en el que podremos controlar a tres de los personajes de la famosa y políticamente incorrecta serie animada de TV. Con el control de Peter, Stewie y Brian, tendremos que cumplir diferentes objetivos para llegar al final del juego. Los desarrolladores prometen la misma cantidad de "incorrectismo" que presenta la serie. Solo queda esperar.

Activision

Enemy Territory: Quake Wars

Utilizando el motor de Quake IV y Doom 3, ID Software creó este juego de acción multiplayer que podría asemejarse a los Battlefields. Podremos elegir entre los humanos y los Strogg y contará con un modo campaña, aunque el modo principal será el competitivo. Tendremos que cumplir distintos objetivos en los grandes mapas, teniendo que utilizar si o si a todas las clases de soldados que hayan y coordinar adecuadamente con los de nuestro equipo. En un par de meses invadirá nuestras PCs.

The Movies: Stunts & Effects

Como su nombre lo indica, la expansión del último juego de Molyneux se concentrará en la parte de efectos especiales y dobles. Haciendo caso a los pedidos de los fans, se incluyeron nuevos sets, la posibilidad de colocar las cámaras donde queramos en vez de los lugares predefinidos y un sistema por el cual contratamos dobles que hagan escenas riesgosas, evitando pagar el seguro de los actores en caso de accidentes.

Marvel: Ultimate Alliance

Digamos que es lo mismo que X-Men Legends 2 (analizado en el número X), pero teniendo a disposición personajes de las distintas historietas de Marvel, como Spider-Man y Capitán América entre otros. Sumados a los archi-villanos (liderados por Dr. Doom al parecer), se superarían los 140 personajes de este universo, que dependerá de nuestras acciones. Como broche de oro, volverá el multiplayer cooperativo. ¡YAY!


•Enemy Territory: Quake Wars

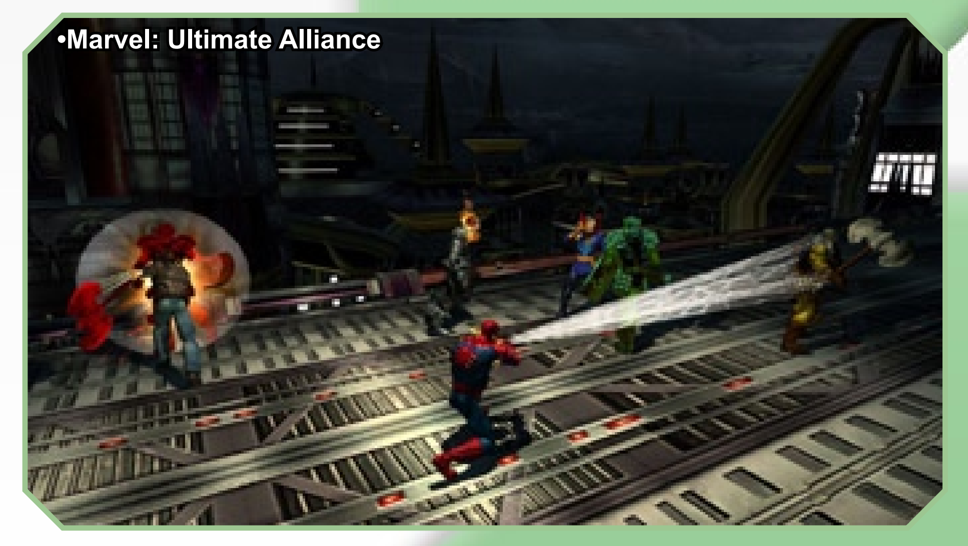
Aspyr

The Guild II

Considerado la versión medieval de Los Sims, este título de estrategia nos pondrá al mando de una dinastía en plena epoca feudal. Nos encargaremos de establecer nuestro poder económico de la manera que más nos plazca, siendo herreros honestos, mercaderes corruptos u otras variables. Pero siempre habrá que pensar en la progenie que mantendrá el negocio. Monedas de oro y sangre azul este año.

Gothic 3

Título Single Player, de rol, final abierto, sin una línea clara. No, no es The Elder Scrolls, es Gothic 3. Gráficos alucinantes, espacios enormes, castillos, bosques, increíble inteligencia artificial, Gothic 3. Gran interactividad con el ambiente, un sistema de combate novedoso, creación dinámica del personaje, espadas y magia, todo lo que un rolero de hoy en día puede pedir. TODO estará en septiembre.


•Marvel: Ultimate Alliance

Atari

Neverwinter Nights 2

Esta secuela del gran NWN nos trae el mismo concepto, actualizado y con las mejoras; por ejemplo en las comunicaciones entre el grupo, (principalmente para el juego online, el gran punto fuerte de su predecesor) y también se incorporó un sistema de influencia, similar al de Knights Of The Old Republic, que califica y modifica las reacciones de nuestros compañeros NPC según nuestro accionar.



Test Drive Unlimited

La gente de Eden Studios describe a este título como M.O.O.R.: Massively Open Online Racing. Básicamente, jugaremos en Hawai, donde sobrarán autos y motos mucho más valiosas que sus vidas, mujeres bellas, y lamentablemente también policías. Iremos adquiriendo distintos vehículos, y casas para poder guardarlos. Podremos disfrutarlo a partir de septiembre.

•Neverwinter Nights 2

Bethesda Softworks

Fallout 3

Para bien o para mal, lo único que se podía ver del nuevo título de Bethesda, era un poster. Lo único que podemos asegurar por ahora es que mantendrá el humor y el estilo que caracteriza a la saga. Al no tener fecha de salida sólo nos queda esperar la tercera parte de uno de los títulos más emblemáticos que hay para PC.

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Este título no permite manejar en tercera persona al personaje principal de la película, junto a otros secundarios, siendo sin dudas un producto más de marketing. Peleas con espadas, abordajes y mucho ron serán los ingredientes de esta conversión de PS2 -a pesar de esto, podemos ver que en cuanto a gráficos se defiende bastante bien-. Sale a fines de Junio.

Star Trek: Legacy

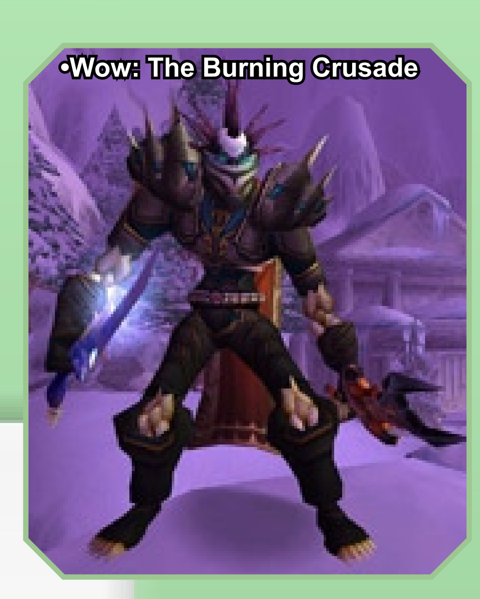
Luego de una larga abstinencia, parece que tendremos otro título de Star Trek y esta vez no estaremos limitados a una serie en particular sino que tendremos a nuestra disposición prácticamente cualquier nave que hayamos visto en las series, desde la primitiva Enterprise original, hasta la última versión de las películas. Podremos jugar con cuatro de las razas principales, La Federación, Los Borg, los Klingon y los elusivos Romulanos en una campaña que promete ser lo más épico desde que vimos por primera vez al gordito de William Shatner sentarse en ese destartalado set que hacía de puente de la nave. Por lo poco que mostraron el juego promete. La salida del lanzamiento concuerda con el 40avo aniversario de la serie, e incluso con un poco de suerte tal vez tengamos algo nuevo de esta saga que todavía tiene mucho que dar.


•Star Trek: Legacy

Blizzard Entertainment

World of Warcraft: The Burning Crusade

Esta será la primera expansión para el popular MMORPG. El mismo presentará dos nuevas razas, Draenei para la Alianza y Blood Elves para la Horda, una profesión nueva, un nuevo continente, monturas voladoras para recorrerlo, miles de objetos nuevos, varios Dungeons, subirá el límite de nivel a 70 y mucho más. No hay fecha de salida todavía, el juego saldrá cuando esté terminado y no antes.


•Wow: The Burning Crusade

CDV Software

Heroes of Annihilated Empires

Seis grandes razas están al borde de entrar en un terrible conflicto. Nuestro héroe tomara el curso de la guerra llevando grandeza o destrucción al mundo, dependiendo el


•Agatha Christie: Murder on the Orient Express

camino que elija. Heroes of Annihilated Empires es un RTS donde podremos elegir uno entre 18 héroes, que a su vez comandara a tropas que pueden llegar a las 64000 unidades. Ruinas, calabozos y amplios campos de batalla son los parajes de esta aventura.

Codemasters

MAELSTROM

En un planeta Tierra devastado por la contaminación, donde el agua es motivo de lucha entre dos facciones, se presenta una nueva amenaza. Este RTS nos propone eliminar la escoria alienígena y mientras luchar contra los terrestres enemigos. Combates en 3ª persona, terreno deformable, la posibilidad de modificar unidades, controlar todo tipo de armas y jugar multiplayer, todo esto sale en septiembre.

OVERLORD

Un muy atractivo RPG nos presenta Codemasters. Nos pone en las botas de un poderoso hechicero, que vive en un mundo donde todo lo estimado bueno ha sido corrupto y el mal abunda en cada rincón. Una serie de esbirros nos encuentra y cataloga como su amo, obedeciendo todas nuestras órdenes. Si esta idea no te parece buena, deja de leer y anda a comprar Para Ti. Esperaremos ansiosos más data sobre el título.

Dreamcatcher

AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Una de las mayores novelas de misterio de todos los tiempos arriba a la PC de la mano de The Adventure Company. En esta oportunidad no controlaremos al famoso detective Hercule Poirot, sino a Antoinette, una empleada del Orient Express. Interactuaremos con mas de 20 personajes, tendremos varias localizaciones para visitar y una duración de unas 25 horas de juego. Sale del horno a fin de año.

SAFECRACKER

En esta aventura, tomamos el papel de un ladrón de cajas fuertes contratado por una familia para encontrar el Testamento dejado por un excéntrico Millonario. Para llegar a él, deberemos resolver los puzzles y mecanismos conectados entre si para poder destrabar las distintas cajas fuertes, que en total suman 36. La fecha de salida de este titulo es para Agosto de este año.

EA

SPORE

Diseñado por el famoso Will Wright, Spore nos llevará a tomar el control del origen y la evolución de la vida a través de la construcción de civilizaciones y el alcance de los rincones más oscuros del universo. Crearemos una criatura, controlaremos y supervisaremos cada momento de su evolución, llevándola a distintas civilizaciones y lugares, pasando a través de guerras y supervivencia en la vida salvaje. Todos los aspectos del universo creado por el jugador podrán ser compartidos por otros jugadores, creando mundos ilimitados para explorar y jugar, lo que da una experiencia verdaderamente increíble -claro está- si llega a buen puerto. Uno de los aspectos más importantes del juego es la inclusión de múltiples estilos de juegos, dando una variedad interesante. Esperemos que la versión final cumpla con lo que se viene prometiendo, que no es poco. El juego esta siendo desarrollado por la empresa Maxis y se espera para el primer cuatrimestre del 2007.

•Spore


•Malestrom

Crysis

Sin dudas este juego fue uno de los mas vistosos de la expo. De los creadores de Far Cry, nos llega Crysis con su revolucionario motor gráfico CryEngineTM2. Estamos situados en el año 2019, las tensiones militares entre Corea del Norte y Estados Unidos suben hasta el infinito cuando un asteroide colisiona contra la tierra, en una pequeña isla. Esto derivará en una disputa entre ambas naciones por el control de la zona de impacto. Lo que no esperaban, era la sorpresa alienígena que venía de regalo con el asteroide. Congelando gran parte de la isla y cambiando el clima en la tierra, los malos de turno emprenden la invasión del planeta Crysis consta de tres actos, donde los jugadores podrán customizar su equipamiento, ya sea la armadura o las armas, en tiempo real en un ambiente dinámico. Prometen además, una avanzada IA, por lo cual se espera el uso de tácticas militares por parte de nuestros enemigos, forzando a usar un poco el cerebro y no tirar a lo loco a cualquier cosa que se mueve. Se espera para fin de año.

BATTLEFIELD 2142

La esperada continuación de la saga Battlefield nos sitúa en el año 2142. Las vísperas de una nueva era glaciar lleva al mundo al pánico. La ecuación es sencilla: algunos van a sobrevivir y la mayoría va a morir. Tendremos que elegir entre las dos superpotencias militares para la lucha por la supervivencia, donde estaremos armados con equipos de alta tecnología y vehículos futuristas. Introdujeron además, el modo Titan, donde el desafio radica en la toma del territorio y la destrucción total del “Titan” enemigo, una gigantesca nave de guerra voladora; a la vez debemos estar defendiendo la nuestra. También podremos tirotearnos online contra 64 jugadores simultáneamente, donde elegiremos entre dos papeles: estar en la línea de fuego o estar detrás de escena utilizando el Commander mode, diagramando las tácticas de asalto del equipo. Battlefield 2142 esta siendo desarrollado por Digital Illusions/DICE Sweden y se espera su llegada para fin de año.


•Battlefield 2142

MADDEN NFL 07

La continuación de la saga de fútbol americano más vendida de la historia se espera para el mes de Agosto. Varios cambios importantes se han introducido en el sistema de juego, dándole un realismo nunca visto hasta ahora en la saga. Como es costumbre, tendremos las licencias con todos los nombres de los jugadores de la NFL.

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

El Héroe de los calzoncillos rojos vuelve en un Beat em’ up basado en la próxima película a estrenarse. Superman podrá desplazarse por una vasta Metrópolis, donde deberá salvar desde ciudadanos de un puente a punto de derrumbarse hasta agarrarse a las piñas con un Metallo

PREVIEWS

de 60 pies de alto. Contará con 60 objetivos a cumplir, con la promesa de tener 30 horas de juego. Llegará hacia fin de año.

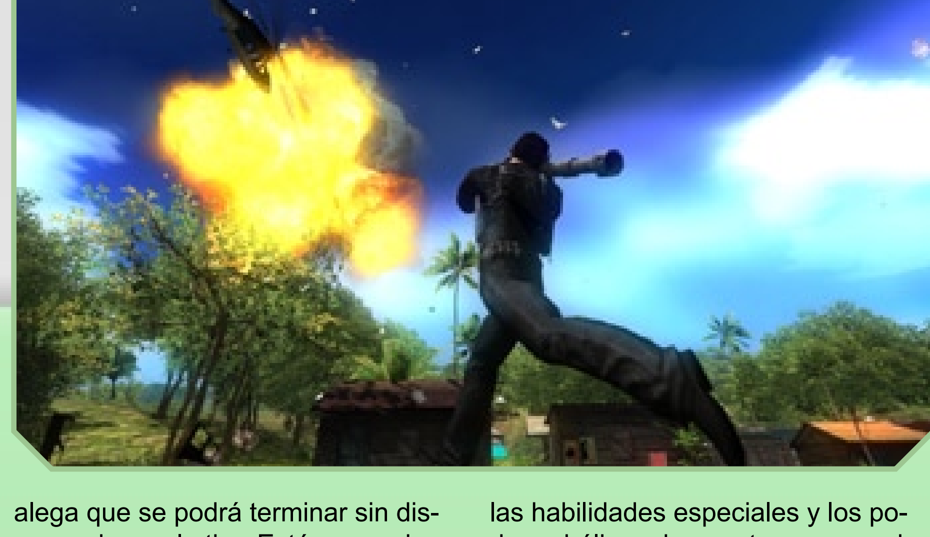
THE SIMS: PETS

¿Qué expansión faltaba en el mundo de los Sims? Las mascotas. De eso trata este nuevo pack, enfocado en tiernos animalitos para cuidar y divertirse. Poco y nada se sabe hasta ahora, en la E3 solo se mostró un video de 30 segundos y no dieron más datos. No hay fecha de salida a la vista y ni siquiera se anuncio para qué plataforma saldría. Solo queda esperar algún anuncio por parte de la empresa.

EIDOS

JUST CAUSE

Rico Rodríguez es un agente secreto que deberá abrirse paso en la gran isla de San Esperito. Just Cause es un Third Person Shooter, donde además de disparar podremos manejar vehículos y volar en helicópteros y pequeñas aeronaves. Por lo que se pudo ver en la expo, no se trata de un juego que se tome así mismo demasiado en serio, muchas de las situaciones a las que nos enfrentaremos serán bastante ridículas y promete mucha diversión alocada y sin sentido. Se espera para algún momento de esta año.


•Just Cause

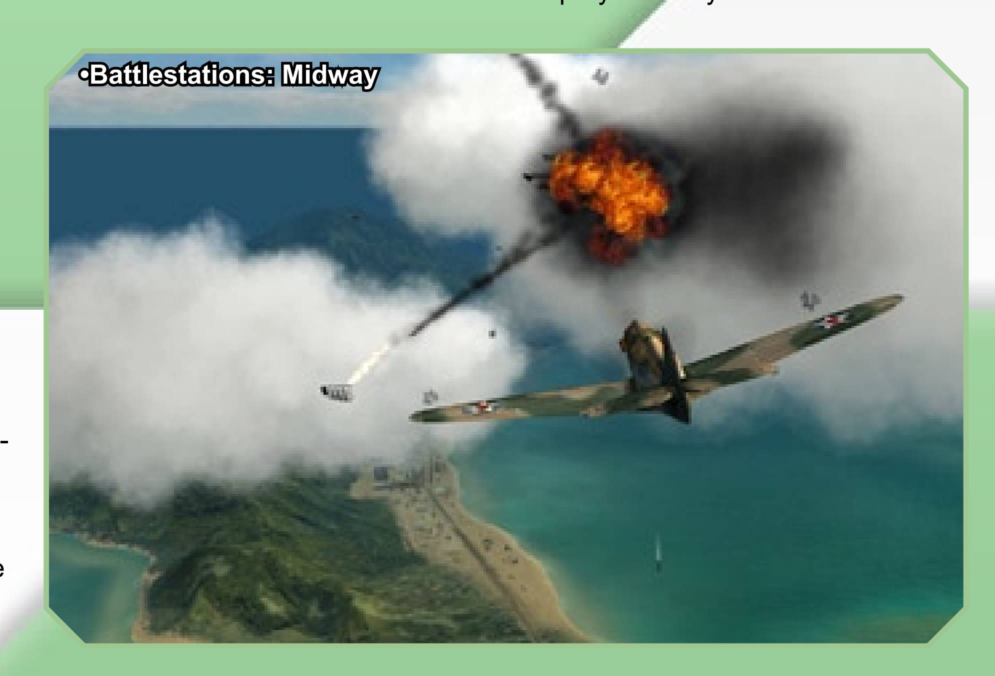

•Reseirvior Dogs

RESERVOIR DOGS

Basado en la película de culto del amado-odiado Quentin Tarantino, llega este Third Person Shooter donde los desarrolladores claman que no utilizarán la licencia para hacer una paparruchada de juego. El mismo se dividirá en 10 misiones a pie y otras 6 manejando, donde Eidos también alega que se podrá terminar sin disparar ni un solo tiro. Está en camino de llegar hacia fin de año.

BIONICLE HEROES

De la mano del equipo desarrollador de Lego Star Wars, nos llega un nuevo video juego, esta vez basado en la Franquicia LEGO Bionicle. Será un juego de acción y aventuras, donde las habilidades especiales y los poderes bélicos de nuestros personajes serán fundamentales para atravesar los distintos desafíos que se nos presentan. Estará listo para fin de año.


•Battlestations: Midway

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Para que no decaiga, nos llega otro juego ambientado en la segunda guerra mundial. Esta vez tendremos el control de 60 barcos de guerra, aviones y submarinos, muchos de los cuales están basados en modelos actuales. El modo de un jugador ofrece 11 campañas de gran escala, y en el modo multiplayer tendremos a nuestra disposición las 60 unidades de los aliados y de los japoneses.

FUNCOM

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Basado en la obra de Robert E. Howard, este mmorpg posee ciertas características que lo ubican como un proyecto muy interesante. Para empezar, debemos elegir nuestro personaje entre tres razas (humanos, hechiceros o bárbaros), y luego su estereotipo (soldado, sacerdote, mago o ladrón). Una vez hecho esto, podremos meternos de lleno al juego online o tendremos una campaña singleplayer, que además de darnos una introducción al mundo del juego, nos permitirá aumentar el nivel, pudiendo de esta manera desarrollarnos y prepararnos mejor para las aventuras en red. Habrá mucha violencia, como decapitaciones y ensartamiento de espadas. Podremos atacar montados, tanto con flechas como embistiendo al rival. Además, los desarrolladores incluyeron combates a gran escala, ya sea contra ejércitos enemigos o directamente invadiendo un pueblo hostil. En esos momentos, un comandante estará a cargo del ejército y lo llevará a la dulce victoria, o a una humillante derrota. Sale a principios del 2007.


•Age of Conan: Hyborian Adventures

•Star Wars Lego II: The Original Trilogy

•SW: Empire at War: Forces of Corruption

KONAMI

MARVEL TRADING CARD GAME

Tanto para Pc como para las portátiles, el juego nos situará en un nuevo crossover y nos dará una serie de cartas las cuales deberemos jugar sabiamente para avanzar en el modo historia de un jugador, siendo posible elegir nuestro personaje y sus distintos “caminos”. En el campo online, lo más interesante es la posibilidad de jugar torneos con tu mazo.

WINNING ELEVEN: PRO EVOLUTION SOCCER 2007

EL juego de fútbol, así de simple. Una mejorada Inteligencia Artificial de los jugadores, partidos más rápidos para aquellos impacientes, controles redefinidos y la inclusión de nuevas técnicas, son las promesas para la nueva versión. Esperemos que, nuevamente, incorporen leves mejoras que afectan significativamente el juego. Sale a principios del año entrante en Pc, portátiles, Playstation 2 y Xbox 360.

LUCASARTS

STAR WARS LEGO II: THE ORIGINAL TRILOGY

Muchas novedades no se pueden decir sobre el juego de Lego: sigue la misma temática que la versión anterior, usando el popular juego de ladrillos y muñequitos, donde recrearemos los momentos más memorables de la trilogía original de Star Wars usando a Luke, Obi Wan y Leia, entre otros.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION

Forces of Corruption agrega al SW: Empires at War un nuevo bando, los piratas o smugglers, bajo el liderazgo de Tyber Zann, en una nueva campaña single player con unidades propias como los droidekas; además de incorporar muchas más unidades para el Imperio y los Rebeldes como ser el B-Wing, Tie Interceptor y Super Star Destroyer

MICROSOFT

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

Con soporte para DirectX10, el apartado gráfico de este título será el mayor avance con respecto a sus predecesores, llegando al punto del

•Microsoft Flight Simulator x


•Age of Empires III: The Warchiefs


•Rise & Fall: Civilizations at War


•The Lord of the Rings Online

fotorrealismo. El gameplay tendrá una nueva vuelta de rosca, ahora habrán misiones para cumplir, como rescates en helicóptero y demás yerbas. El juego saldrá a fines de este año solo con soporte para DirectX9, el soporte para DirectX10 saldrá junto con Windows Vista.

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

Introduciendo 3 civilizaciones nuevas, nativas de los Estados Unidos, una campaña de 15 misiones y muchas mejoras a las naciones europeas, The Warchiefs llegará a fin de año. Las nuevas unidades especiales, los WarChief, serán de importante peso en las batallas ya que podrán hacer uso de poderes especiales. Solo los Sioux e Iroquies han sido anunciados, el tercer bando sigue siendo secreto.

SHADOWRUN (WORKING TITLE)

Usuarios de XBOX360 y PC se enfrentarán en Shadowrun. Este FPS presentará diferentes razas, armas varias y el uso de magia. La cuestión balance entre Joystick de XBOX360 y teclado/mouse promete ser solucionada dándole a los usuarios de 360 un poco de ventaja a la hora de apuntar. El juego se concentra en la parte competitiva, con un límite de hasta 16 jugadores simultáneos. Todavía no hay fecha estimada de salida.

Midway

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

En este nuevo RTS tendremos disponibles varios modos de juego, como elegir una de las cuatro civilizaciones disponibles (griegos, persas, romanos, egipcios) y luchar por la supremacía, dos campañas históricas (Alejandro Magno y Cleopatra), un modo héroe, soporte multiplayer, etc. Se espera para Junio de este año.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Turbine, la empresa encargada de desarrollarlo, nos promete crear nuestro propio avatar en el fantástico mundo de Tolkien de entre 4 razas diferentes, 7 profesiones y varias skills. A medida que subamos niveles, las misiones y los enemigos se volverán mucho más competitivos para mantenernos enganchados en todo momento... y a nuestros bolsillos también, por la paga mensual. A fines de invierno se viene el primer beta test.

HAPPY FEET

Basado en el largometraje infantil, la acción se desarrolla en la Antártida. Manejamos a Mumble, Pingüino Emperador, que posee una habilidad de canto espantosa, lo cual le dificulta conseguir pareja. Seguiremos la historia de la película y algunas que otras cosillas agregadas en este juego a fines de noviembre.



•Stranglehold

Hellgate: London

En este juego – híbrido entre RPG y FPS – creado por los desarrolladores de Diablo, la acción se desarrolla en una Londres de un futuro cercano, donde hay caos en las calles, puentes destruidos y cualquier intento de escaparse es fútil. Formaremos parte de un pequeño grupo de sobrevivientes. Algo novedoso será que acá la mayoría de las armas apuntan solas (sin daño localizado); nos centraremos más en el ambiente y encontrar un buen lugar para disparar. En este juego los niveles serán completamente random (variarán cada vez que juguemos). La arquitectura nos hará pensar que realmente estamos en Londres; modelos, sombras y partículas, todos perfectamente desarrollados. Con ayuda de nuestras skills, armamento ficticio completamente customizable y la posibilidad de cambiar la cámara entre primera y tercera persona, es nuestro deber mandar de vuelta al infierno a todos esos demonios que se les ocurrió atacar y aterrorizar nuestra ciudad. Fecha de lanzamiento escalofriante: “When it's done”.

STRANGLEHOLD

Midway trabajando en conjunto con John Woo, ¿Qué puede salir de esta dupla? Simple, un juego al mejor estilo Max Payne, mucho bullet time, mucho salto, acción, disparos por doquier, algunos ponjas enloquecidos, ¡Y más! Contará con multiplayer además de la “prometedora” campaña singleplayer. Sale para PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en verano.

Namco

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Namco y Black Hole Games nos traen este RTS de fantasía de la franquicia Warhammer. En él, nos centraremos en los campos de la guerra y en saber utilizar nuestro ejército sabiamente para derrotar al enemigo. Este juego promete revolucionar con gráficos realistas, elección de múltiples bandos (razas), etc. Se estima su lanzamiento para fines del 2006.

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Continuando con los RPG's, éste clama darnos un juego entretenido en tercera persona basado en el típico “juego de dados”. Acá podremos customizar nuestra raza y clase, habrá mercenarios/NPC's que nos ayudarán en nuestra aventura, un multiplayer que promete darnos horas de diversion, y por supuesto, salir a cazar orcos, trolls, dragones y demás bichos que son comunes en la fantasía medieval. Sale en invierno.


•Warhammer: Mark of Chaos

•Mage Knight Apocalypse

Paradox Interactive

EUROPA UNIVERSALIS III

La tercera entrega de este RTS nos trae un proyecto más ambicioso, el cual nos ubica durante el siglo XVI, permitiéndonos manejar cualquiera de las 250 naciones disponibles. Con


•Rush for Berlin

un engine completamente 3D, nos encargaremos desde la diplomacia hasta la microeconomía, pasando por los aspectos militares y sociales. Realmente, un juego muy completo y especial para los fans de la serie. Se lanza en el 2007.

Rush for Berlin
Este RTS nos ubica en la Segunda Guerra Mundial, más precisamente en los últimos meses de la misma. Podremos jugar una campaña de americanos, soviéticos o alemanes (así es, suponiendo que lo alemanes hubiesen llegado a desarrollar armas de destrucción masiva y tuvieran a los Aliados en sus manos). Con gráficos que no aparentan innovar, pero muy bien realizados, tiene fecha de salida a principios de Junio.

Sega

Rome: Total War Alexander
Expansión para el R:TW que nos da la posibilidad de jugar con uno de los más grandes conquistadores de todos los tiempos: Alejandro el Grande, yendo desde la India hasta Grecia. Una nueva campaña, 6 batallas históricas y 4 nuevas facciones: Macedonios, Persas, Bárbaros e Hindúes con las cuales sembraremos el pánico en las tierra de Medio Oriente.

Medieval II Total War
Misma jugabilidad que su antecesor, más unidades y opciones, con gráficos excelentes. Además cuenta con la inclusión de civilizaciones americanas como los aztecas y mayas, transcurriendo entre el año 1080 y 1530. Daremos batalla y conquistaremos el mundo conocido o moriremos en el intento.

•Medieval II Total War


•Rome Total War: Alexander

Sega Rally Revo
Último exponente de este arcade de autos, en el cual podremos correr en circuitos con terreno modificable. Esto nos obliga a decidir la configuración más óptima del auto de acuerdo a la pista. Contaremos con licencias de Peugeot, Subaru, etc. Para multiplayer, hasta ocho jugadores online. Se espera su salida para el primer cuatrimestre del 2007.

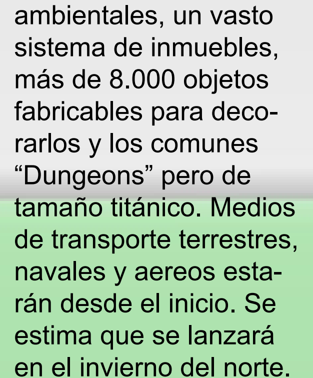
Phantasy Star Universe
Un RPG con dosis de arcade que mezcla un componente online y una campaña single player offline. En ambos casos recorreremos tres planetas y podremos controlar vehículos, mientras luchamos con nuevos enemigos y más de 15 clases de bosses. Sega promete sacarlo a la venta en la primavera de este año.

Sierra Entertainment

World in Conflict
Uno de los títulos más prometedores, debido a su innovador sistema de juego online. En este RTS no necesitamos arrancar recolectando recursos, lo cual hace al desarrollo inicial más dinámico. Cada jugador posee una clase (blindados, aire, etc.), obligándolos a coordinarse para atacar eficazmente. A mediados del 2007 sabremos si esta Guerra Fría descontrolada logra entretener tanto en singleplayer, como online.


•Timeshift

•World in Conflict



Timeshift
Viajar al pasado y encontrar un gobierno fascista como potencia mundial al regresar es la introducción a TimeShift. Michael Swift deberá arreglar esto o morir en el intento. Para ello contaremos con tres poderes interesantes: Time Slow (el resto de las cosas se mueve más lento), Time Stop (todo se detiene, menos nosotros) y Time Rewind (nos permite regresar unos segundos atrás). Sale en septiembre.

Sony Online Entertainment

Vanguard: Saga of Heroes
Con un cambio de publisher a último momento, Sigil Games nos presenta este RPG Masivo. El mismo incluye dos continentes, efectos ambientales, un vasto sistema de inmuebles, más de 8.000 objetos fabricables para decorarlos y los comunes "Dungeons" pero de tamaño titánico. Medios de transporte terrestres, navales y aereos estarán desde el inicio. Se estima que se lanzará en el invierno del norte.

Gods & Heroes
Definido como un juego masivo de acción y aventura, Gods & Heroes pondrá a los jugadores en la piel de semidioses en pleno imperio romano. Con un amplio sistema de customización a través de habilidades, clases, dioses, control de ejércitos y especialización en armas, la diversidad de personajes promete ser amplia. Peleas sangrientas contra las criaturas mitológicas se podrán disfrutar a fines del corriente año.

Everquest II: The Fallen Dinasty & Echoes of Faydwer
The Fallen Dinasty será el próximo pack descargable para EQ2. Este pondrá a los jugadores al servicio del semidios que apareció al final de EQ1. 30 modelos de armas, 7 areas de juego, todo por 8 dólares en junio. Echoes of Faydwer será la tercera expansión y tratará de la vuelta de los dioses y transcurrirá en las tierras del EverQuest original. Con nuevo contenido para todos los niveles, será lanzado en noviembre.

Take Two

Bioshock
Desarrollado por Irracional Games, las mentes creadoras detrás de clásicos como Freedom Force o el excelente System Shock 2, nos traen uno de los títulos mas esperados por el público gamer en general. Bioshock es un juego en primera persona que combina elementos de los Action RPG, ciencia ficción y una profunda trama, que podría considerarse como la continuación "espiritual" de SS2, ya que mantiene ciertos elementos del mismo pero que está basado en otro universo. La historia se sitúa en algún punto de los años '50, nuestro protagonista es el único sobreviviente de un terrible accidente aéreo. Todo parece ser el fin hasta que ve un faro en medio del océano. Adentrándonos en este extraño lugar, descubrimos que bajo la superficie se esconde una ciudad llamada Rapture. Esta ciudad suponía ser una Utopía, pero lo que vemos al llegar no es nada más que el recuerdo de algo que fue. Contar mas sobre lo


•Bioshock

que viene mas adelante sería arruinarles la sorpresa. Esta hermosura espera su llegada para el 2007.

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

La primera expansión de la notable segunda parte de Dungeon Siege nos llega después de que 2k Games comprara la licencia. La historia comenzará justo donde terminó la anterior, donde encontraremos 40 nuevos monstruos, nuevos poderes para los protagonistas y un sistema de clases menos ramificado pero con más posibilidades. Se espera para Julio de este año.


•Dungeon Siege II: Broken World



THQ

CARS

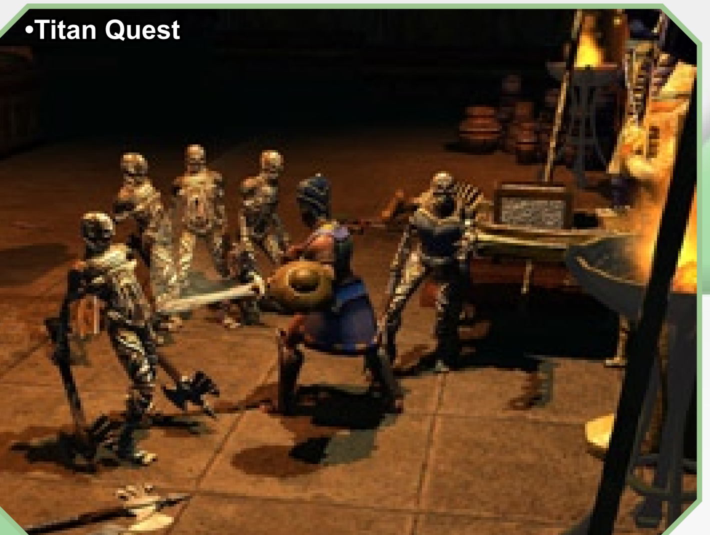
Basado en la película de PIXAR próxima a estrenar, podemos decir que el estilo de este juego se compara a Hot-Wheels: carreras a muy alta velocidad, haciendo piruetas y volteretas en el aire, con la diferencia de que estos autos tienen vida y hacen muecas y dicen cosas locas durante las carreras. Especial para el hermanito menor.

COMPANY OF HEROES

Un nuevo RTS basado en la segunda guerra mundial. Esta vez, el campo de batalla será lo más real posible, con física afectando no solamente a las unidades, sino también a las estructuras, pudiendo destruir las paredes de los edificios con un tanque, para hacer que los soldados puedan pasar tranquilos por ahí, para dar un ejemplo. Disponible en Primavera.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

De la reciente empresa Kaos Studios, se viene un juego basado en un futuro donde el combustible escasea y el mundo se separa en dos bandos. Luego de seleccionar en que bando luchar, iremos conquistando terreno y, como consecuencia, subiendo el nivel de la clase que hayas elegido, dándole un toque de RPG al título. Sale el próximo año.

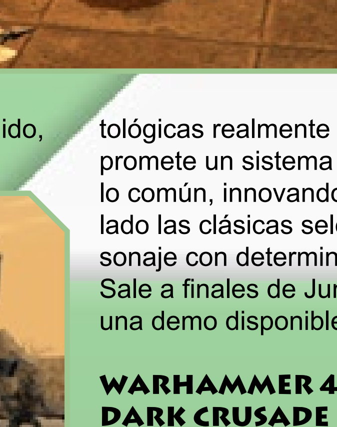

•Titan Quest

TITAN QUEST

La empresita Iron Lore mostró este RPG con aires a un Diablo 3D. Aparte de la acción rápida y criaturas mitológicas realmente grandes, el juego promete un sistema de skills fuera de lo común, innovando y dejando de lado las clásicas selecciones de personaje con determinados upgrades. Sale a finales de Junio, pero ya hay una demo disponible.


•Warhammer 40,000: Dark Crusade

•Company of Heroes



WARHAMMER 40,000: DARK CRUSADE

En la segunda expansión de Dawn of War se agregarán dos razas: los Tau, fanáticos de la tecnología y sobresalen con los snipers; y los Necrons, que nos recuerdan a los terminators,



E3 BABES

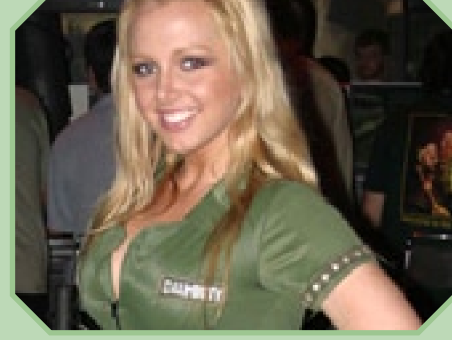
A pesar de la pólemica que se desató este año respecto del atuendo de las promotoras (ver la segunda foto acá abajo), éstas no dejaron de llamar la atención en el South Hall; y mientras menos escriba, más fotos entran, así que sin más les dejo a ustedes las siguientes imágenes.















pero con la capacidad de rearmarse luego de un tiempo. También habrá un nuevo modo singleplayer, en el que tendremos que tomar el planeta eligiendo que zonas atacar, como en Dune II o LOTR: Battle for Middle Earth. Sale a fin de año.

Ubisoft

Brother in Arms: Hell's Highway

Se amplía aún más la franquicia de Brothers in Arms con "Hell's Highway". Este FPS nos pondrá al mando de dos sargentos en la operación Market Garden, comandando pequeños pelotones y avanzando en la historia. Contará con texturas detalladísimas, modelos ultra realistas, scripts originales y una inteligencia artificial nunca vista, todo gracias al engine Unreal 3. Saldrá para la PS3, Xbox 360 y PC en el primer trimestre del 2007, aunque la fecha puede llegar a variar.

Call of Juarez

Otro First Person Shooter de los polacos de la compañía Techland. Ambientado en el lejano oeste, manejaremos un cowboy, nos batiremos a duelo con otros, cabalgaremos por las áridas tierras de la época, iremos a por alguna bebida para beberla y/o revolearla por la cabeza al que tengamos más cerca, etc, en este juego que promete ser serio. Hasta habrá multiplayer, deathmatch y modo cooperativo. En poco tiempo, debería estar a la venta.

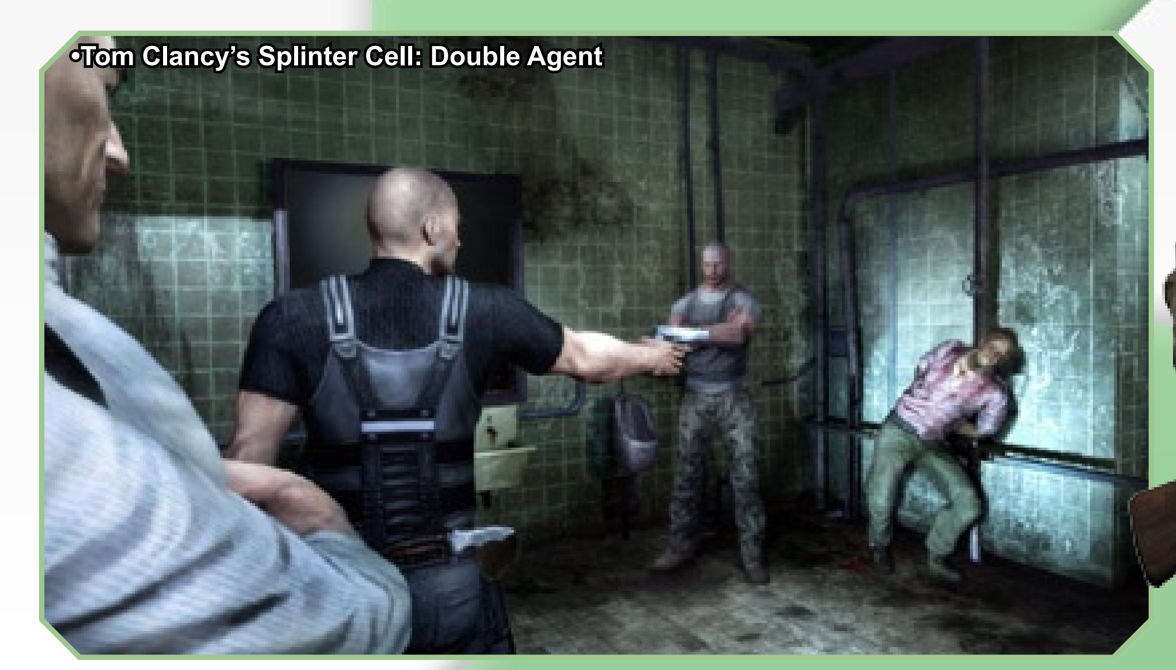

•Call of Juarez

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

En otoño de este año, se viene la esperada secuela del agente Sam Fisher, "Splinter Cell: Double Agent". Nuestro protagonista se pasa al otro bando (no, no se hace gay, se hace malo, malpensados) en este nuevo juego táctico basado principalmente en el sigilo. Las diferentes misiones las cumpliremos en Asia, Estados Unidos y África. Promete mejoras en la I.A., historia interesante, misiones originales y demás. Se lanzará para una gran cantidad de consolas: PS2, Xbox, GameCube, Xbox 360 y además en PC.

Haze

El año... 2031. Seremos Jake Carpenter, nuevo recluta. Lugar: Sudáfrica. Nuestra primera misión: erradicar a aquellos que han empezado una rebelión... Suena fácil pero muchas más cosas nos pasarán.
Así es como Ubisoft nos presenta a su nueva joyita, de la mano de los creadores Free Radical, denominada Haze. Contando con gráficos de lujo, armamento futurista y modificaciones a nuestro cuerpo cual Deus Ex, físicas realistas, Inteligencia Artificial sublime y... ¡Juego cooperativo!, Haze promete ser uno de los "Heavy-Hitters" cuando salga. Lamentablemente, la fecha de salida es desconocida, aunque dieron a conocer que estará a la venta para PC, Xbox 360 y PlayStation 3.


•Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

•Brothers in Arms: Hell's Highway



•Haze

Dark Messiah of Might & Magic

Un híbrido FPS-RPG al mejor estilo Oblivion, y bien que veo bastantes cosas copiadas por ahí, siendo creado por Arkane Studios (desarrolladora de buenos juegos como Arx Fatalis) y presentado por Ubisoft. Haciendo uso del engine Source y tomando acción en una época fantasiosa medieval, nos prometen un juego con un melee impresionante, nuevas formas de conseguir skills y experiencia, y lo mejor de todo: libertad. ¿Nos dará Dark Messiah aquello que no nos dió el Oblivion? Basta esperar. Ah, tendrá la franquicia, pero no tiene NADA que ver con los juegos Might & Magic propiamente dichos.

Open Season

Basado en la película digital de Sony Pictures Animation, Open Season será un fichín destinado para un público infantil. Manejando a los personajes que podremos ver, avanzaremos a través de los coloridos niveles participando de minigames y alguna que otra pelea con la menor violencia posible. Alcanzando una gran diversidad de plataformas (PC, PS3, Xbox360, PS2, Gameboy, etc), su fecha de salida estimada es septiembre de este año (justo antes del estreno de la película).

Webzen

Huxley

Otro MMORPG llega a nuestras PC's. Esta vez tenemos un juego en primera persona, ubicado en un mundo post apocalíptico (ya me compro) donde los seres humanos mutaron y se han dividido en dos razas opositoras, por un lado tenemos a los Sapiens y por otro a los Alternative. En centro de las dos razas se encuentra Lunarities, una nueva forma de energía muy deseada por ambos bandos. A partir de este punto, comienza la batalla por los últimos recursos que quedan en la tierra. De lo poco que se mostró en la E3, lo primero que llamo la atención son sus gráficos. Esta construido sobre el motor grafico Unreal Engine 3, donde todos los chiches modernos están presentes. Iluminación a cargo del famoso HDR,

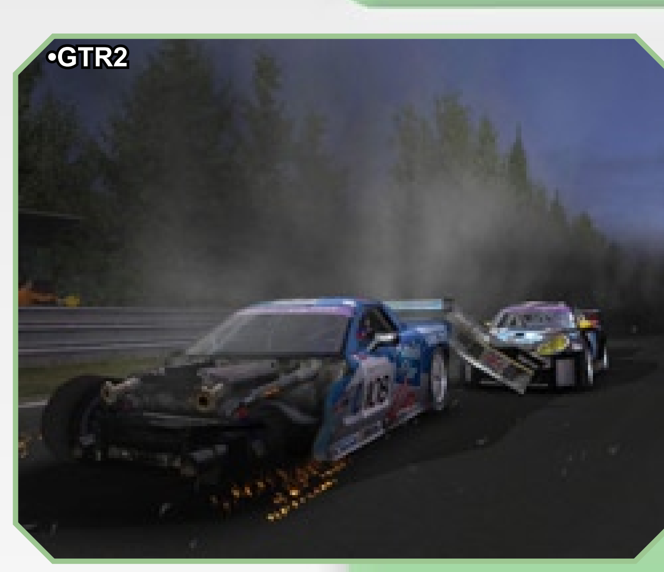

•Dark Messiah of Might & Magic

modelos bien detallados, ambientación y edificaciones de lujo. Un aspecto importante, es la inclusión de vehículos dándole un sentido más táctico a las peleas, además de la inclusión de un sistema de daño localizado según el arma. La creación de los personajes será profunda y compleja, según han comentado. Veremos.

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

¡Otro más! Soul of the Ultimate Nation (SUN) es un MMORPG basado en un mundo de emperadores, magos y monstruos bien feos. Gráficamente el juego luce impresionante y la música corre a cargo del renombrado compositor y ganador de numerosos premios Howard Shore. Hablaríamos más del título, pero hicimos una review en el Nº 12. ¡Leanlo!


•Cellfactor


•GTR2

JUEGOS SIN PUBLISHER

GTR 2

Basado en la categoría Gran Turismo, la segunda entrega de esta licencia promete mejoras en todos los aspectos. Carreras de 64 autos -32 en multiplayer- con gráficos que nos dejarán mudos, mejoras en la IA, y una experiencia de conducción única, la cual se verá modificada por el clima. Se estima su salida para la primavera.

CHROME 2

Al igual que su predecesor, este título tiene lugar en una era futurística. Básicamente, en esa época no morís y listo. La transferencia de la mente a un cuerpo nuevo es una realidad. Pero este proceso nos obliga, durante 5 años, a formar parte del ejército... es allí donde se ubica nuestro anónimo personaje. Implantes tecnológicos en nuestro cuerpo serán moneda común, donde tampoco faltaran enormes mechs que destruyan todo a su paso, ya sea con municiones o con su misma estructura. Más de 200 tipos de armas podrán modificar el terreno en este FPS y nos ayudarán a regalar plomo por doquier. Si bien uno de los puntos donde más fuerte hace hincapié este juego es ocupar otros cuerpos para utilizar las habilidades de esos personajes (como en Messiah), veremos si esto se logra implementar en su multiplayer, el cual contara con un límite de hasta 64 jugadores. Lamentablemente, todavía no se tiene una fecha estimada de salida.


•Chrome 2

DEAD ISLAND

Con una historia poco interesante, este juego promete darle vida a los FPS de zombies (j0j0j0). Estamos en una isla buscando a nuestra esposa, mientras eliminamos todo no-viviente que se nos cruce. Gran interacción con los objetos del ambiente y el motor de Call of Juarez son buenas razones para echarle un ojo a este título. Algún día saldrá…

CELLFACTOR

Este FPS multiplayer apunta a enamorarnos con su física y cómo se la aplica a diferente armas y objetos. Sumado a las habilidades psíquicas de los personajes, se pueden imaginar que cada partida es única; además de contar con vehículos e interesantes power-ups. Este título nos hará esperar hasta fines del 2007 para poder conocerlo.

•Jade Empire



•Alliance: The Silent War

ALLIANCE: THE SILENT WAR

Un FPS muy verde todavía, donde interpretaremos una familia de soldados, desde la Primera Guerra Mundial, hasta el presente. La trama incluye una conspiración que produce las guerras revolucionarias, pero sobre eso no nos enfocaremos. Lo interesante de este juego es que al momento de impactar nuestras municiones, se tendrán en cuenta las características del arma (como potencia, rango, etc.), la zona de impacto y los factores externos -se realizaron extensas investigaciones sobre más de 200 modelos, lo cual les da una idea de que no se lo toman a la chacota-. Como resultado, esto podrá concluir en una muerte instantánea o dejar desarmados a nuestros enemigos, por ejemplo. Además, la posibilidad de utilizar cadáveres como escudos humanos suena tentador. Con un multiplayer que promete batallas entre soldados de distintas eras, donde los que posean desventaja tecnológica tendrán mayor número es una idea interesante. Próximamente, daremos más detalles sobre este título.

EL MATADOR

Encasillado como una mezcla entre Far Cry y Max Payne, este título nos pone en manos de un agente federal que viaja a Sudamérica a matar narcos. Con los paisajes tropicales y el bullet time que incorpora, nos damos una idea de porqué lo tildan así. Posee un Engine dedicado con muy lindo efectos, los cuales resaltrán con todo el armamento militar que podremos usar. Se lo espera para mediados de agosto.

JADE EMPIRE

Basado en la China Antigua, podremos elegir nuestro destino en las artes marciales: el camino del puño cerrado o la palma abierta, lo mismo que decir si somos gente de pocas palabras y mucha acción o preferimos la bondad. Con una historia atrapante y voces compuestas por conocidas estrellas de Hollywood, Bioware promete entregarnos un excelente producto, conocido ya por los poseedores de Xbox.

PRISM: THREAT LEVEL RED

La empresa Rebellion junto a la U.S. Army National Guard está desarrollando este FPS, el cual nos ubica en un futuro cercano. Nuestro personaje es el nuevo miembro de PRISM, una asociación secreta del gobierno para la lucha contra el terrorismo. Se planea que una variación de dicho juego sea utilizada para entrenamiento militar, por lo tanto este contiene datos muy precisos sobre armas y estructuras reales.

SILVERFALL

Hack and slash al estilo diablo, con trolls, gnomos, humanos, elfos y otros como razas a elegir, ubicado en un mundo con 9 tipos de ambientes, mas de 20 tipos de monstruos para masacrar en varias configuraciones, 200 side quests para acompañar a una main quest de 25 horas de duración es lo que nos traerá la compañia Deep Silver, también con un fuerte complemento multiplayer donde está incluído el PVP en un precioso mundo en 3D, se espera que esté a la venta en Octubre de este año.

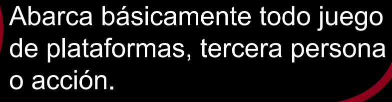
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Sorprendentemente, se viene una nueva entrega de Warhammer, pero esta vez online. Contará con quest on-game, que nos mantendrán ocupados mientras no se desarrolle acción multiplayer. Se ha renovado el sistema de equipaje, para que podamos cargar con más ítems y tenerlos diferenciados por clase; además, se incluirán nuevos equipos como los Blackfire Pas, conocidos por los juegos de rol. Sale el próximo año.

Y con esto concluimos nuestra cobertura de la E3, esperamos que les haya gustado... chau.


•Silverfall

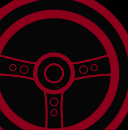
nuestros generos

arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico]	Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.
80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.
50% - 59% [regular]	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
30% - 49% [malo]	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
0% - 29% [patético]	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

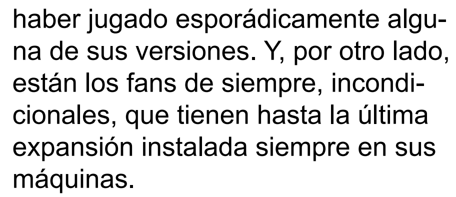


Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 1.5 Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM
Desarrollador: Nival Interactive | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores, Internet/LAN/Hot Seat

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

EL REGRESO DEL MEJOR ESTRATÉGICO POR TURNOS DE FANTASÍA

POR Juan Marcos Victorio



Esta historia comienza hace más de diez años, cuando aún era estudiante universitario, pero más que estudiar nos la pasábamos en el pool o en la casa de un amigo jugando con la PC. En aquellos buenos viejos tiempos, mi amigo me hizo conocer el juego con el que pasaríamos días y días jugando durante toda la carrera: Heroes of Might and Magic. El concepto en general era sencillo: manejábamos a un héroe, quien portaba un ejército de criaturas fantásticas, explorábamos un mapa, conquistábamos y desarrollábamos castillos y aldeas, para finalmente ganar la misión cumpliendo con el o los objetivos propuestos, que podían ir desde tomar un castillo, matar cierto héroe enemigo o criatura, hasta acumular una dada cantidad de recursos.
Todo esto transcurría con unos gráficos brillantemente ejecutados, una música perfecta y una jugabilidad exactamente balanceada para mantenernos en vilo durante toda la campaña y aún más allá, porque el juego contaba con decenas de mapas y además muy atractivos modos multiplayer, que incluso nos permitían jugar de a varios en la misma computadora.

BASTA DE VIEJADAS, NO NOS IMPORTA LO SENIL QUE ESTÉS,

Eh, bueno, dejaré entonces de recordar el pasado y trataré de centrarme en ésta, la quinta versión del fichín. Quizás muchos no conozcan el estilo de juego, quizás algunos no hayan jamás probado un “Heroes” y no tengan idea de la experiencia que se han estado perdiendo. Otros pueden haber jugado esporádicamente alguna de sus versiones. Y, por otro lado, están los fans de siempre, incondicionales, que tienen hasta la última expansión instalada siempre en sus máquinas.
Para todos y cada uno de ellos, pasaré a revisarlo, analizando cada una de las tres fases que brevemente mencioné en la introducción, para así no perder tiempo e ir retratando sobre la marcha la mecánica de juego para quienes no la conocen:

PRIMERO: EXPLORAR EL MAPA EN BUSCA DE RECURSOS, CASTILLOS Y CRIATURAS

Lo primero que tendremos frente a nuestros ojos es un mapa cubierto de una nube negra, como en la mayoría de los juegos de estrategia, que deberemos ir develando con el correr de los turnos. Casi siempre el paso a seguir en ese momento será conquistar rápidamente algún castillo desde el cual expandirnos (si es que no lo tenemos ya).
El mapa se encuentra plagado de todo tipo de cosas: artefactos que mejoran al héroe; criaturas amigas o enemigas; recursos y minas de recursos; castillos; fuertes; templos; fuentes; y una infinidad de objetos con los que podemos interactuar. Podremos recoger oro, azufre, cristales, gemas, mercurio, piedras y madera. Por el lado de los castillos, esta versión trae consigo seis facciones diferentes, cada una bien diferenciada y con su propio distintivo. Lo mismo ocurre con las criaturas, que pertenecen a determinada facción y dependiendo de ellas tienen un comportamiento e incluso una morfología y actitud diferentes.
Mientras vamos explorando, paralelamente iremos perfeccionando nuestras fortalezas.

SEGUNDO: DESARROLLAR NUESTRO CASTILLO; CONSTRUIR EDIFICIOS Y MEJORAS; PREPARAR UN EJÉRCITO

Aquí entra en juego la parte de desarrollo y construcción. Cada facción tiene edificios específicos

que le otorgan bonus o criaturas afines a ella. Como en casi todos los estratégicos, para alcanzar las construcciones de mayor importancia, primero tendremos que edificar las más económicas. Incluso podemos hacer "upgrades" a las edificaciones, para lograr criaturas mejoradas o efectos superiores. Tenemos la posibilidad de agregarle un foso a nuestro castillo, murallas, torres con arqueros y mejorar las paredes, hasta convertirlo en una fortificación blindada imposible de tomar si contamos con un buen ejército protegiéndola.
Sin embargo, la idea no es quedarse en casita acumulando riquezas y criaturas, ¡sino salir a conquistar el mundo!.


• La magia en 3D es más magica •

Tercero: derrotarr a todo lo que se nos cruce en el camino

El último componente de "Heroes" es la lucha, como no podía ser de otra manera. Mientras exploramos el mapa lucharemos, ya sea con criaturas o incluso con otros héroes enemigos. Atacaremos castillos y fuertes, puestos de criaturas y conquistaremos hasta el último rincón del nivel.
Las batallas están completamente modeladas en 3D (al igual que el resto del juego), y los gráficos son exquisitos, maravillosos. Al ser un juego por turnos, iremos moviendo, atacando o lanzando hechizos, mientras intercambiamos ciclos con el enemigo. Dependiendo de la iniciativa de movimiento de las criaturas y del héroe, veremos una barrita en la parte inferior de la pantalla, indicándonos la cola de futuros movimientos, que puede ser modificada dependiendo de ciertos factores. Nuestras tropas cuentan con moral, la cual puede hacer que golpeen más o menos seguido, e incluso mediante hechizos podemos cambiar las iniciativas para lograr tirar antes que el adversario. Por mala suerte, obviamente el enemigo puede hacer lo mismo con nosotros. Hablando de suerte, ésta es la otra variable que entra en juego en las luchas, ya que dependiendo de la suerte que tengan nuestro héroe y criaturas, harán más o menos daño, e incluso pueden llegar a infligir daño crítico más allá de su máximo normal posible.

¿Qué se cambió y qué hay de nuevo?

Para hacerlo sencillo a todos aquellos que conozcan la saga, esta versión es casi idéntica en jugabilidad a la tercera, con el agregado de opciones, un motor en tres dimensiones y algunas razas y criaturas. Se eliminaron features como las caravanas, que si bien a mucha gente le gustaban, simplemente entorpecían y modificaban el sentido del juego.
Se volvió al viejo sistema en que el héroe no es simplemente uno más en la lucha, sino que tiene movilidad y acción limitada, lo cual redunda en que no puedan matárnoslo, algo que ocurría bastante seguido en la cuarta entrega, y era muy irritante.
Tenemos los viejos y queridos upgrades de criaturas, que le dan mucha versatilidad al juego a la hora de elegir cómo formar nuestro ejército, balanceando criaturas poderosas de corto alcance con arqueros y magos. En general, los cambios son bien recibidos, y no hicieron muchas modificaciones como para entorpecer el modo de juego que desde hace diez años les viene dando frutos. Sin embargo, el game mantiene viejos vicios, y trae algunos nuevos, resultado del paso a las tres dimensiones.



Lo que mata es la dificultad

Así de sencillo como lo dice el subtitulo: Heroes of Might and Magic V mantiene la altísima dificultad de sus predecesores. Incluso si seleccionamos el nivel más bajo, al poco tiempo nos encontraremos con mi-



siones que tendremos que reintentar numerosas veces, hasta comprender la IA enemiga y poder vulnerarla. Si bien esto puede ser bien tomado por los múltiples fans del juego, no es algo muy agradable ni atractivo para los nuevos que quieran conocerlo e incursionar y hacer sus primeras armas. Hay ciertos mapas que son demasiado frustrantes, y si no somos jugadores pacientes nos hartaremos de estar estancados, y la papelera de reciclaje del sistema crecerá de manera directamente proporcional al peso del juego en el rígido.
Otros problemas que antes no habían aparecen al ser todo tridimensional. El mapa a veces puede ser confuso de navegar, y es difícil en ocasiones saber a ciencia cierta si vamos hacia un lado o hacia otro, o si nos vamos a trenzar en batalla con alguna criatura que hay en medio del camino. Lo mismo ocurre en la batalla en sí, donde a pesar de ser totalmente móvil la cámara, al ser muy grande el campo de batalla, nos cansaremos de estar acomodándola de un lado a otro, y la terminaremos dejando fija en el ángulo que menos moleste la vista.
Por otra parte, y como absolutamente todas las releases de estos días parecen querer acostumbrarnos, nos encontraremos con algunos bugs, que si bien no son excesivamente molestos ni perturban mucho la experiencia, joden lo suficiente como para rogar que salga un parche pronto (y de paso que solucionen el tema de la dificultad en el mismo).
Un último punto negativo es que el game necesita mucha máquina para correr. Basta ver los requerimientos mínimos, que piden 512 MB y una placa de video de al menos 128 MB, lo cual a toda vista parece excesivo para un estratégico por turnos, donde la acción es bastante pausada. Aparejado a esto, los tiempos de carga son bastante altos y cortan un poco el ambiente que tan cuidadosamente los desarrolladores lograron crear.





¿Por qué tenés que probar este juego?

A pesar de los puntos flacos, tenés que jugar este "Heroes". Porque si bien posee errores, problemas, una dificultad de locos y pequeños bugs (que recemos sean solucionados con un pronto patch), Heroes of Might and Magic V es la versión definitiva de la saga, y es "EL" juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo de fantasía.
Sus gráficos son demasiado maravillosos, su música nos deleita dulcemente cambiando según la situación, el balance de las unidades es casi perfecto, incluso la misma historia acompaña en buena forma.
Así seas un fan más de la franquicia, alguien que de vez en cuando decide pegarle una miradita o sencillamente un recién iniciado en este mundo, este es EL juego a probar y disfrutar.

Puntaje



+ El juego en sí, gráficos, música, unidades, estrategia, historia, el multiplayer, la rejugabilidad.

– Algún que otro pequeño bug, la dificultad es endiablada incluso en el nivel más bajo, puede tornarse repetitivo como suele ocurrir con los juegos estratégicos.

La última versión del viejo y conocido "Heroes", ahora en 3D.

88%

Excelente

Ficha técnica
Requerimientos mínimos: Procesador de 1.4 Ghz – Placa de video de 64Mb –256 Mb de RAM - 2.4Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Big Huge Games | Distribuidor: Microsoft | Soporte Multiplayer: Internet hasta 8 jugadores

Rise of Nations: Rise of Legends

POR Mariano Martinez

ME VENDIERON UN BUZÓN



Debo admitir... jamás fui bueno (palabra) en los juegos de estrategia, a falta de PEOR palabra creo que soy el tipo menos estratégico que existe, creo que es un género con el cual me voy a llevar bien. Y ya que estamos en tren de confesiones también admito que jamás había jugado al predecesor de este juego, Rise of Nations.
¿Pero qué fue lo que me llevó a que termine haciendo esta review? Más allá de que nuestro amigazo Facundo Szraka me diga un día antes del cierre de redacción... "¿lo tenés? Hacelo porque yo no llego, Alejandro Parisi me está dando de latigazos desde hace dos semanas."
Ahí fue cuando vi esa original propuesta que nos hacía la gente de Big Huge studios... Magia vs tecnologia... ¡qué lindo!
¿Al fin podré tener batallas realmente entretenidas sin tipitos que se la pasen excavando minas o cultivando la tierra? ¿Al fin podré poner a un tanque de guerra supermodernoso contra un golem? La respuesta: NO.

¿MAGIA VS TECH? ¡MIS POLAINAS!

Como bien nuestra querida Luciana Decristófaro nos anticipaba el juego, allá por el número diez, tenía razón. Si bien está compuesto por una gran base de fuentes de inspiración, el juego realmente no pasa de ser monótono. Ok. Partamos desde una base... para mí un juego así se trata de ver cuántos soldaditos, tanquecitos y avioncitos podés hacer mientras tenes otro montón de tipitos sembrando o excavando minerales. Para después ponerlos todos juntitos y mandarlos a que se maten a ver si gano o no. Efectivamente Rise of Legends me deja hacer eso. Los recursos son casi ilimitados y la tecnología a descubrir es ... aburrida.
En la primera campaña tenemos un aspecto más industrial de la cosa. Con la tierra de Vinci y como Giacomo (nuestro héroe de turno) hace toda una seguidilla de guerra sobre la tierra que el malo -gordo y con bigote como de costumbre- hace de las suyas. Vinci, como el nombre lo indica, maneja la parte más "robótica" del asunto, permitiéndonos crear aviones, tanques, soldados y todas las mismas unidades que podemos ver en un C&C pero con un aspecto más... "renancentista". Luego de salvada la tierra de nuestro comepastas favorito, su fiel amigo y su noviecita (sí sí...), nos movemos hasta la segunda campaña donde acá las cosas se ponen algo más interesantes, con un aspecto más mágico, llevándonos al desierto. Acá es donde comenzamos a usar la "magia"; las unidades que creamos acá no son nada convencionales, tenemos genios de las lámparas, fenixes(¿?) de fuego y obviamente... Otra noviecita. El único que falta en ese lío es el príncipe de Persia, siempre peleando contra la amenaza de nuestro gordo maligno con bigote putañero y ahora también tenemos que enfrentarnos a los Dark Alin... ¡seres de vidrio oscuro! Que cuando uno los ve no aparentan ser más que seres hechos a partir del reciclaje de botellas de cerveza.
Y, para terminar, tenemos una tercer campaña (donde también seguimos al gordo éste que realmente ya me tenía cansado para el punto en que llegué a este juego y cada vez que lo nombraban tenía ganas de matar a todos), donde nos encontramos con la raza quizás más interesante de todas: los Coutl, una aparente raza alienígena que cayó en la tierra hace miles de años y que tienen una tecnología asombrosa (y que gracias a ellos todo este quilombo empieza), que parecen más mayas que alienígenas pero... bueno, ese es otro tema.

A.I (AUSENCIA INFINITA)

Si bien las tres razas están balanceadas casi perfectamente, desde estos venecianos locos con sus robotitos, esos cañones tremendos; los árabes con sus dragones de vidrio, y los mayas alienígenas con sus ídolos solares... La inteligencia artificial, o la falta de ella, se hace notar; hubo una misión en particular que por el simple hecho de probar esta teoría me hizo tardar tres horas en terminarla. Me puse a juntar recursos... pensando que en algún momento mis enemigos se iban a cansar y atacar,eventualmente, pero esto jamás pasó.
Apenas alguna que otra pequeña tropa que se acerca a mis fronteras, pegan un par de tiros y se van. Al parecer la IA no sabe cómo manejar las unicas estrategias y unidades que cada raza le propone; una pena en realidad porque con un poco de paciencia y, a pesar que al comienzo los Vinci comienzan fuertemente por las razones nombradas anteriormente, se puede llegar a hacer verdaderos destrozos con los Alin y los Cuotl si sólo se tiene un poco de eso: paciencia.
Una de las cosas más simpáticas y lindas del juego son las cuidades. La verdad es que los muchachos de Big Huge y Microsoft se esmeraron en hacer cada raza única, cada edificio, cada unidad, aunque sabemos qué son y para qué sirven, son lindas.
Las cuidades Alin permancen impolutas volando sobre las arenas del desierto, o las cuidades Vinci llenas de grúas cuando se construyen...
Los Cuotl son una cosa aparte, ver cómo un par de serpientes robots son seguidas por cientos de guerreros mayas disparando lasers, es un espectáculo. Pero aún, con la belleza de las unidades, los problemas de AI se hacen notar bastante y, aunque a veces la solución a esto sea conectarse y ponerse a jugar con nuestros amigos de alrededor del globo, pero no... La aplicación que nos conecta no funciona bien. Es difícil conectarse y, a pesar de encontrar pocas personas pero dispuestas a hacernos batalla, sufrimos caídas extrañas y hasta un par de crashes que hacen que la cosa sea más complicada; al menos esto durante las primeras semanas de salido el juego. Será cuestión de esperar y ver cómo solucionan esto.



¿LEYENDAS?

A pesar de la malísima IA, el hecho que Rise of Legends no traiga nada innovador al género, y que prácticamente el sonido es inexistente, aquellos que busquen, unidades perfectamente balanceadas y hermosas fines de batalla multitudinarios van a seguramente encontrar en Rise of Legends un juego que les va a gustar. Yo esperaba más magia vs tech... pero ¿qué se le va a hacer?



Ficha técnica
requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – 512 Mb de RAM - Placa de video de 128Mb – 500Mb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Spellbound | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: No posee

Desperados 2: Cooper's Revenge

POR Leandro Dias

PORQUE LOS WESTERNS NUNCA PASAN DE MODA

Parece que este 2006 es el año de las continuaciones. Primero Sin Episodes, dándole nueva vida a un menospreciado FPS luego de ocho años sin noticias; y ahora nos llega la segunda partes de Desperados: Wanted Dead or Alive, titulada Cooper's Revenge. Y la verdad, es rarísimo que se hayan demorado tanto en sacar este juego, dado que el primero pedía a gritos una secuela.

Wanted Dear or Alive era un juegazo de aquellos, muy similar a Commandos pero ambientado en el lejano oeste. Si bien recibió muchas críticas debido básicamente a su elevadísima dificultad -que obligaba al jugador a pensar muy bien cada pequeño movimiento- se convirtió en un éxito instantáneo.

Pasó el tiempo y no había noticias relacionadas ni siquiera con una expansión. Sin embargo, desde finales del 2004 que Spellbound Studios venía preparando Desperados 2: Cooper's Revenge, producto que finalmente tenemos en nuestras manos.

MÁS CHAPA QUE CLINT EASTWOOD

En esta ocasión encarnaremos de nuevo a John Cooper, un típico cowboy en busca de aventuras y


• No es un juego de vaqueros sin un tipo con ese bigote •

de dinero. De los seis personajes que podremos controlar, éste es sin duda el más equilibrado, debido a que puede cargar cuerpos y objetos pesados, además de que tiene una precisión milimétrica con su pistola. Lo acompañarán en nuestro camino por el lejano oeste la sexy Kate O'Hara -capaz distraer a los enemigos seduciéndolos-, el médico Arthur McCoy, el experto en explosivos Sam Williams, el borrachín fortachón Sanchez y el indio Hawkeye. Este último es la única nueva incorporación y no se destaca por tener habilidades que resalten por sobre el resto. Sin ir más lejos, casi todas las misiones podrían pasarse sin su ayuda. Dejando de lado este detalle, el equilibrio logrado entre todos los personajes es excelente. Cada uno posee sus características propias que los hacen necesarios para poder completar todos los niveles. Muchos puzzles necesitarán de un trabajo en grupo de dos o más de nuestros aliados, los cuales controlaremos nosotros y no la IA. Para poder cumplir con cada objetivo hay que tener cuidado con la forma en que administramos los ítems que cada personaje dispone ya que éstos no son ilimitados. Juguetitos como el sniper de McCoy o los cuchillos de Cooper no son ilimitados por lo que no es conveniente utilizarlos a menos que sea estrictamente necesario. Son contadas las veces en las que encontraremos municiones u otro tipo de artefactos para recargar nuestros chiches y poder volver a utilizarlos.

La enorme dificultad era uno de los puntos fuertes del primer Desperados. Afortunadamente, pasar de nivel es incluso más complicado que antes debido a que moriremos después de recibir dos o tres balazos. Anteriormente podíamos llegar a resistir algunos tiroteos intensos, pero ahora todo es mucho más realista, por lo que olvídense de salir a los tiros abruptamente y sin pensar.



POR ATRÁS ES MÁS DIVERTIDO

La principal novedad de Desperados 2: Cooper's Revenge es la posibilidad de observar la acción en tercera persona. Pero ojo, el juego no se convirtió en un shooter tradicional, sino que la vista tradicional sigue estando presente y esta nueva no sirve de mucho porque perdemos mucha visión del escenario. Igualmente es posible controlar con el teclado a nuestros personajes y apuntar manualmente, aunque los resultados que se obtienen no son los más satisfactorios más allá de alguna situación en particular en la que se necesite de mucha precisión.

El apartado gráfico evolucionó notoriamente y luce espectacular. Los protagonistas tienen un nivel de detalle impresionante incluso al observarlos de cerca. Por suerte los escenarios ahora son completamente en tres dimensiones y están tan bien realizados que van a dejar con la boca abierta a más de uno. Los efectos de partículas también son hermosos, lo que hace que este juego sea visualmente deslumbrante. Entre medio de los niveles veremos escenas bastante particulares, similares a un cómic pero con algo de movimiento, las cuales fueron muy bien implementadas. Quizá faltaría un poco más de optimización porque los tiempos de carga son muy altos, lo cual es un problema porque debido a la elevada dificultad será necesario hacer quick load muy seguido.

La música es la adecuada, con melodías típicas del lejano oeste. Por su parte, las voces y los efectos de sonido no desentonan en nada.



LO BUENO, LO MALO Y LO FEO

Lamentablemente no todo es color de rosas en este nuevo Desperados. La Inteligencia Artificial -que fue una de las principales virtudes en su predecesor- ahora contiene fallas extremadamente groseras que empañan todo el excelente trabajo realizado en otros ámbitos. El ejemplo más claro de estas deficiencias se manifiesta cuando dejamos un cuerpo en frente a la vista de todos. Muchas veces los enemigos pasan por al lado del cadáver y ni se inmutan. Incluso suele suceder que no se den cuenta de nuestra presencia por más que estemos corriendo en frente de ellos.

Los bugs también abundan por lo que pareciese que los programadores estaban apurados por lanzar el título al mercado. En varias ocasiones se me tildó la máquina sin un motivo aparente o se produjeron situaciones graciosas, como ver a un fiambre flotando en medio de la pantalla.

En conclusión, Desperados 2: Cooper's Revenge es una más que digna continuación pero que podría haber sido un clásico de haberse corregido algunos errores bastante tontos y molestos que seguramente serán solucionados con un parche.





PUNTAJE

\+ Los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la dificultad.

\- Un solo nuevo personaje, poco optimizado, IA defectuosa, algunos bugs.

La secuela de una de las sorpresas del 2001

78%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – 256 Mb de RAM - Placa de video GeForce 3 o ATI Radeon 8500 – 2.5 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Pandemic Studios | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 8 jugadores.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

POR Walter Chacón

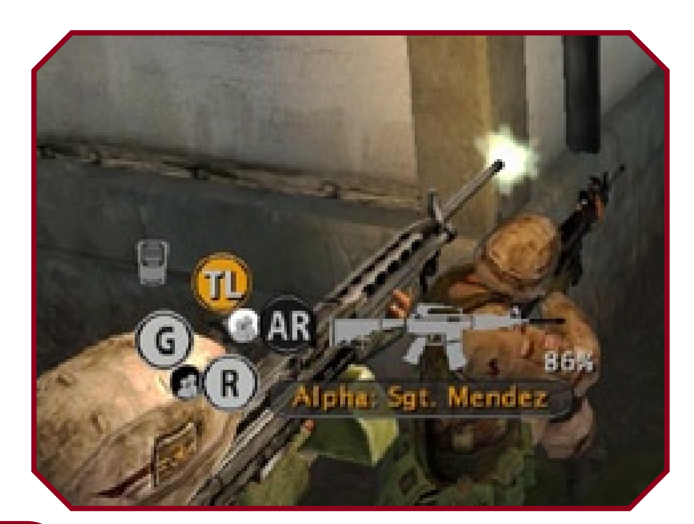
RECOMENDABLE... SI NO TOCARON EL PRIMERO

Imaginen esta situación: están ustedes en casa con su viejo, terminan de comer, se toman un vaso de gaseosa Winners (la que tomo siempre, no es joda), le dicen unas dos palabras a su padre y se van a la computadora porque empezó a hablar de política y a ustedes eso los embola. Abren el juego que dejaron instalando mientras comían. Ingresan un user e inician una nueva campaña. Ven en una cinemática una introducción que suena mucho a una parodia de "Cops", donde se muestra a los militares de un pueblito hablar sobre sus sentimientos en ese lugar. El bolonqui empieza; el líder de un escuadrón nos pide limpiar un sector y al poder moverse se dan cuenta que "WASD" no son las teclas de movimiento en este juego en tercera persona.

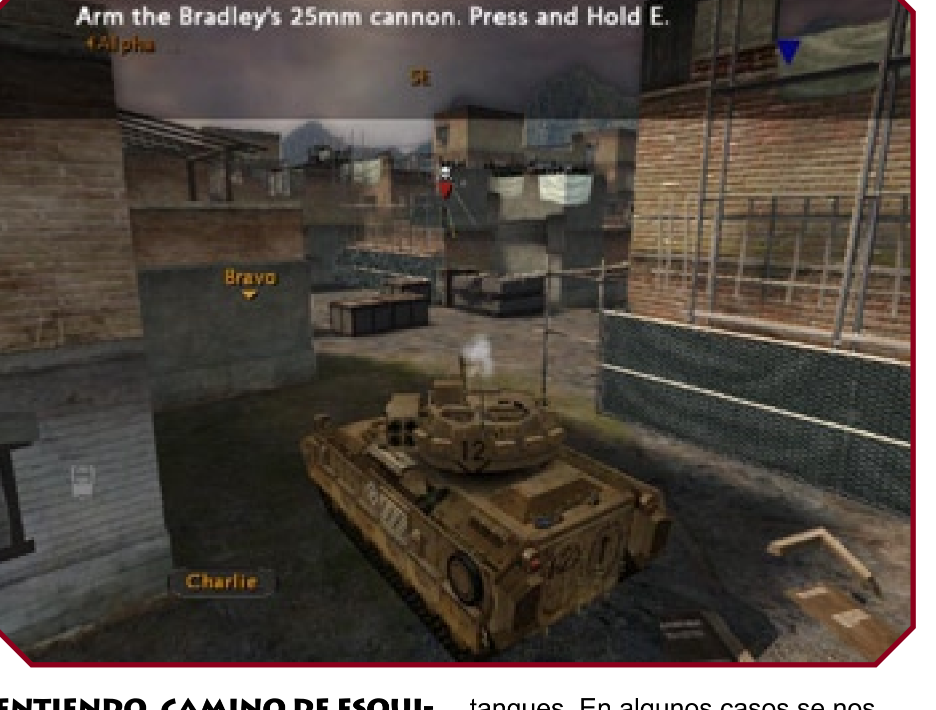
• Adivinen quien muere •

¡Y LA COOON...!

Así que ahí están, manejando a todo un equipo compuesto por cuatro soldados, cada uno con su especialidad. Tienen sus órdenes, saben a donde tienen que ir y el líder del otro escuadrón los reputea si no se mueven. Pero no pueden. Tocan las flechitas con el mismo resultado. Miran la configuración y no hay teclas de movimiento para configurar. Sin su WASD son débiles, están perdidos. Agradezcan (como hasta el día de hoy hago yo) que en los primeros niveles hay ayudas que les enseñan cómo mover a todos sus soldaditos: con los clicks del mouse. Pensarán que están en el típico RTS con el zoom al mango, pero se equivocan. El escuadrón se mueve con un clic ajustándose al lugar donde debe moverse (comúnmente terminan cubriéndose contra una pared o en una esquina) y con el otro se ordena que ataquen un área. "¿Cómo? ¿No puedo apuntar con esta mano que me hizo campeón de Camper Strike?". La respuesta es no: si el soldado le dio o no es una suma entre la distancia a la que se encuentra el enemigo, donde nos cubrimos, donde se cubre él y cuanto ojete tenemos. Aunque hay situaciones en las que uno se pregunta si esa fórmula funciona bien.



En la mayoría de las misiones dispondremos de dos escuadrones: Alpha y Bravo. La única diferencia es que uno podrá hacer algunos pedidos especiales (como el de los refuerzos aéreos) mientras que el otro no. Los tipos de soldado y la cantidad es la misma. Cada escuadrón puede ser dividido en dos, dejando al líder y al heavy gunner en un equipo y a los muchachos de soporte en otro. El controlar a todos los equipos es simple, teniendo que tocar una tecla para cambiar entre un grupo y otro, aunque tardan un poco en realizar la acción que les damos, cosa que si somos atacados por sorpresa puede ser fatal. Hablando de desafortunados accidentes, cuando uno de nuestros soldados es herido, tendremos que llevarlo a un lugar específico para hacer que los médicos se lo lleven y recibamos otro soldado que ocupe su puesto. Este es un proceso algo tedioso si el soldado cae después de muchas vueltas en la pantalla, ya que el tener que desandar el camino para luego VOLVER a donde tenemos que cumplir nuestro objetivo, hace que perdamos varios minutos. Desde ya les digo: No hay quick save y quick load, así que su fantástica técnica de "mato a uno, save, me bajan a uno, load" no les va a servir. Los checkpoints no están muy lejos uno de los otros, aunque algunas partes pueden tornarse tediosas.



ENTIENDO, CAMINO DE ESQUINA A ESQUINA... SIN WASD

Eso no es lo único que se puede hacer para completar los objetivos-no-tan-variados. Podremos tirar granadas, tanto de fragmentación contra enemigos con buena cobertura, como de humo para crear una cortina que nos proteja unos instantes o para intentar flanquear al enemigo mientras no puede vernos; pedir refuerzo aéreo, viniendo helicópteros por unos instantes a limpiar el terreno que le indiquemos; incluso a veces podremos manejar tanques que limpian caminos infestados de soldados con facilidad, aunque son muy vulnerables a RPGs u otros tanques. En algunos casos se nos indicará por un ícono que hay una orden en espera, como "volar los explosivos que pusimos en X tanque", "traer el camión con municiones a nuestra zona", etc. Todas estas cosas son necesarias, porque la IA es mucho más jodona que en el primer juego. Se adelantan de a poco y te flanquean en el momento menos esperado, haciendo que extrañes el quick save más que nunca.

En la parte multiplayer contamos con el modo Deatchmatch y Cooperativo. En el primero los jugadores eligen a cuál de los dos bandos pertenecer, teniendo cada uno un objetivo distinto. Mientras que los aliados tienen la misma mecánica que en el single-player, los rebeldes se manejan de a uno y tienen que contratar NPCs para que se unan a sus fuerzas. De no contar con muchas personas, este modo puede ser un embole. En cambio en el Cooperativo jugamos con un compañero, cumpliendo uno el rol de equipo Delta y el otro de Alpha y juegan la campaña original.



¿CÓMO SE PUEDE DESCRIBIR UN LUGAR QUE NO EXISTE?

Este país llamado Zekirstan es algo extraño. Cada ambiente está muy bien armado y posee una buena calidad, pero tienen una estructura lineal, con pocas posibilidades para poder librar nuestra mente a estrategias. Tanto los soldados como los vehículos también están bien representados, aunque la diferencia entre unos y otros no es muy grande, exceptuando a los principales. Con los "malos" esto se nota mucho más, pero eso importa poco cuando se les escapa por un costado y los agarra por sorpresa.

Si jugaron el anterior –y sobre todo, si lo dieron vuelta-, éste juego no les parecerá muy diferente y creerán que es una expansión de gran duración. Pero si no lo disfrutaron en su momento, Ten Hammers es muy recomendable.



PUNTAJE



+ IA cabrona; buenos gráficos; multiplayer cooperativo

− Puede ser considerado más de lo mismo; regresar con los heridos; el uso de Gamespy para el multiplayer

Un shooter sin WASD

78%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5 GHz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 5 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Phenomic | Distribuidor: JoWooD | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 4 jugadores

SpellForce 2: Shadow Wars

POR Roberto Venero

O LO QUE DUNGEON SIEGE DEBIÓ HABER SIDO

Han pasado tres años desde que Phenomic Game Development decidió lanzar al mercado de los videojuegos el “SpellForce: The Order of Dawn”. Para ese entonces, el juego resultó ser una novedad. Mezclaba la esencia de los RPG (Role Playing Game) con RTS (Real Time Strategy). Tenía problemas menores de sonido, una interfase no muy intuitiva y la estabilidad no era la mejor. Ahora, Phenomic, en conjunto con JoWooD, nos sorprenden con su continuación llamada “SpellForce 2: Shadow Wars”.

Un poco de historia antes de empezar: nuestro avatar será un Shaikan, mitad humano – mitad dragón. Nuestra raza es odiada por todos. Los antepasados Shaikans eran tremendamente irascibles y traidores, cosa que dificultará nuestras labores por las tierras. Por diversos hechos nos enteramos de que nuestro pueblo está siendo atacado, por lo que el Dragón local nos ruega que vayamos por ayuda. Contarles más, sería arruinarle uno de los puntos más fuertes de SpellForce 2. Los giros que tiene la trama son muy interesantes y dignos de vivir.

BLOOD OF MY BLOOD

Pocas veces nos topamos con algún juego que escapa los límites de un único género y lo hace bien. Este híbrido nos sorprende de principio a fin. Hace muuucho tiempo que no veo una presentación digna de un juego épico (exceptuando la del Oblivion). En éste, definitivamente parece que estuviéramos viendo una película cuasi perfectamente animada en 3D que deja escapar un “Wow”. Al pasar a la ventana de creación de personaje, las opciones nos dejan elegir sexo, cara, dificultad y saltear o no el común y corriente tutorial, para darnos posibilidades mayores de personalización ya avanzado el juego.



En lo que a jugabilidad se refiere, nuestro avatar posee una suerte de árbol de habilidades que se separa en dos ramas: La guerrera y la mágica. A medida que ganemos niveles, gastaremos puntos de skills concentrándonos en una rama u en las dos. El sistema de obtención de experiencia es bastante original: no se consigue por matar a todo lo que se muevo sino por cumplir objetivos o asesinar a algún personaje importante. Esto nos puede llegar a salvar de horas de hack & slash.
Es importante saber que en la campaña singleplayer se nos darán el control de varias razas, como ser humanos, orcos, norcaine -o elfos nocturnos- y the shadows. Éstas no son elegibles por nosotros sino que cambiaremos de una a otra por los hechos en la historia.
Mientras recorremos los distintos niveles que tiene el juego (que no son más que una gran cantidad de islas conectadas por portales que podemos entrar y volver a visitar), nuevos Shaikans se nos unirán a nuestra cruzada hasta llegar a conformar así un grupo de seis personas. Si logramos establecer un grupo de clases balanceadas -como un par de guerreros, dos arqueros y dos magos- y los equipamos con los ítems que iremos consiguiendo, seremos capaces de causar destrozos en las abundantes líneas enemigas, siempre y cuando usemos skills de curación y boosts en los momentos adecuados. Va a pasar un tiempo, pero con un poco de experiencia propia, los héroes serán las unidades que más usaremos. Cabe destacar que no debemos dejar que se muera ningún miembro de nuestra party ya que todos tienen un rol más o menos importante en la historia. Para esto, poseemos la habilidad de revivirlos. Tenemos un tiempo limitado para hacerlo, así que hay que estar atento. Me ha pasado de dejar atrás a un caído un buen rato porque los revivía a último problema sin dramas… Y lo olvidé y murió… Y tuve que cargar un save anterior… Y en esas horas no había grabado… Shit!



BLACK WARS

No todo es perfecto en los juegos, y SpellForce 2 no es la excepción. Al igual que su entrega anterior, el pathfinding de las unidades apesta, se limitan a ponerse en fila india bien apretaditos y seguir por un camino bien estrecho en vez de separarse y cubrir más terreno. Esto no sería tan molesto si nuestras unidades no se quedaran bloqueadas por objetos, lo que hace frenar a todos los demás (parece el tráfico de la autopista). Las quests secundarias que recibimos se limitan a los típicos encargos -la mayoría de las veces-: andá al punto A, encontrá el objeto B y dáselo al personaje C, pero aún así alargan la vida útil del juego. El aspecto táctico y estratégico no está demasiado profundizado, basta con hacer más tropas que el enemigo y listo el pollo. En el juego se pide a GRITOS un botón de pausa para dar órdenes. A tal punto que manejaremos tantas tropas y skills, y las tropas enemigas serán tan masivas, que no podemos hacer casi nada y la acción se convierte en caos, dejando a nuestro ejército a la suerte de la inteligencia artificial. Y minga que vas a atacar justo a su líder. Andá a encontrarlo. Los sonidos, aunque están algo trillados, cumplen “hasta ahí”. Ni muy buenos, ni muy malos. Puedo jurar que escuché sonidos en SpellForce 2 que he escuchado en otros juegos, IDÉNTICOS.
La música es sublime, sí, pero es un tanto errática. ¿A qué me refiero? Si estamos en el medio de una pelea, la música será rápida proporcionando la adrenalina necesaria del momento. Ahora, apenas matemos a su último soldado, la música cambiará repentinamente y sin aviso alguno a otra más pacífica, cosa que la hace poco agradable.





• Thunder, thunder, thundercats ¡ooooooh! •

THE WAR IS FAR FROM OVER.

En conclusión, SpellForce 2 es un juego excelente, que no deja de tener algunos errores, pero que nos proporciona unas cuantas horas (más de 30 seguro, hasta tuve que apresurarme al final porque no llegaba a terminarlo para hacer la review) de diversión asegurada. Ideal para los que se encuentran frustrados de lo repetitivo que se vuelve el Dungeon Siege.

PUNTAJE

+ Historia, gráficos, originalidad, variedad de razas, muchas horas de juego.

− La falta de una forma de pausar el juego, errores menores.

Una mezcla de RTS con RPG muy bien lograda.

88%

EXCELENTE

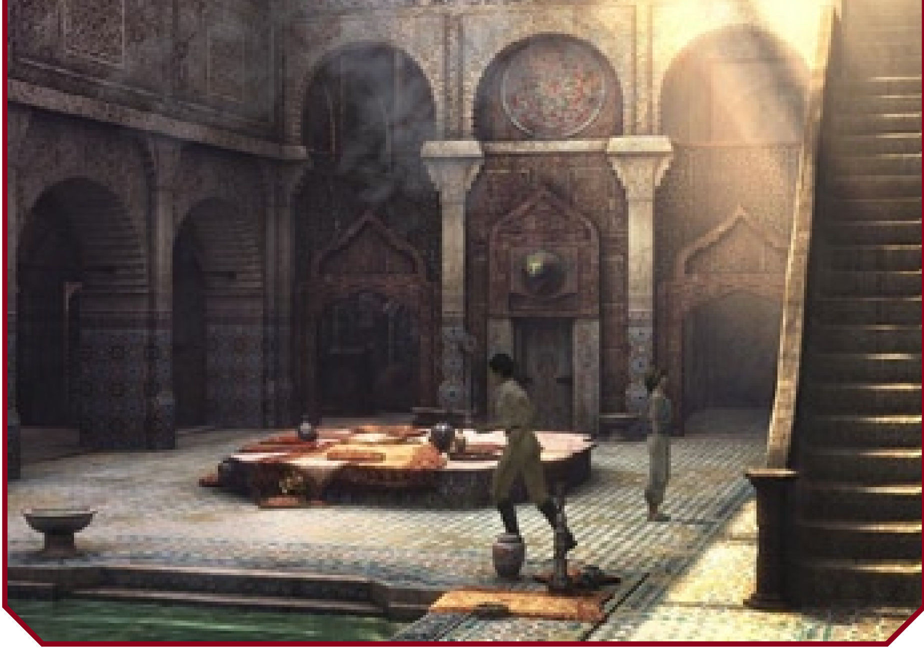
Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: White Birds Prod | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: No posee

Paradise

POR El Redactor Enmascarado

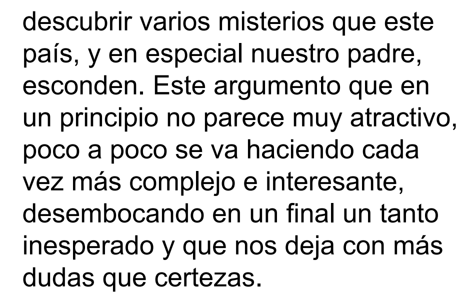
UNA HERMOSA AVENTURA PERO CON VARIAS FALENCIAS

Luego de su éxito con Syberia y su continuación, el belga Benoit Sokal decidió irse de Microids y fundar su propia compañía llamada White Birds. Luego de un par de idas y venidas, nos llega el primer título de esta joven desarrolladora, llamado Paradise, una aventura gráfica tradicional.

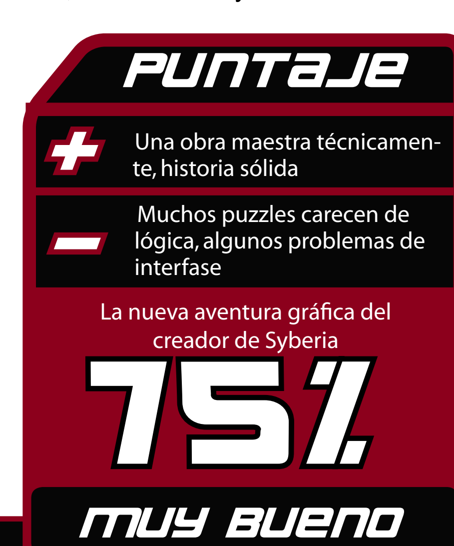


PERDIDOS EN MAURANIA

La historia se centra en la hija del rey de Maurania -una pequeña nación africana- a quien ella no ve desde hace muchísimo tiempo. Repentinamente, un día le llega una carta de su progenitor diciéndole que por favor lo vaya a visitar de inmediato porque le queda poco tiempo de vida. Obviamente la muchacha se toma el primer avión hacia su país de origen, pero éste es derribado poco antes de llegar a su destino por unos guerrilleros. Si bien es rescatada y llevada a un palacio gobernado por un príncipe, pierde la memoria como consecuencia de la caída. Entonces adopta provisoriamente el nombre de Ann Smith y su objetivo es volver a Europa, pero para eso primero debe convencer al príncipe de que la deje salir. Éste accede con la condición de que lleve con ella un misterioso leopardo negro que será nuestro compañero de aventuras. De ahí en más emprenderemos una carrera para averiguar nuestra identidad y descubrir varios misterios que este país, y en especial nuestro padre, esconden. Este argumento que en un principio no parece muy atractivo, poco a poco se va haciendo cada vez más complejo e interesante, desembocando en un final un tanto inesperado y que nos deja con más dudas que certezas.



Técnicamente, Paradise es sublime. Los paisajes se ven de maravilla porque contienen una belleza y armonía asombrosas. Los personajes no están tan bien realizados y contrastan un poco con los fondos, aunque no demasiado. El sonido acompaña perfectamente y tanto las voces como las melodías elegidas para ambientar los escenarios poseen una gran calidad.
Jugar esta nueva aventura de Sokal es una experiencia alucinante y produce una combinación de sensaciones increíbles. Es para destacar el contraste entre la paz que producen los fantásticos paisajes selváticos con el sentimiento de ahogo y oscuridad de la situación social conflictiva en donde se está a punto de desatar una guerra.
Por desgracia, el aspecto más flojo de Paradise son los puzzles. Muchos de ellos carecen de lógica o poco tienen que ver con el contexto general. La gran mayoría se basan en accionar máquinas y su resolución se reduce al típico “prueba y error”. Una verdadera lástima, porque si no fuese por este problema y a algunos errores en la interfaz, estaríamos en presencia de un clásico sin discusiones, como lo es Syberia.



PUNTAJE
+ Una obra maestra técnicamente, historia sólida
– Muchos puzzles carecen de lógica, algunos problemas de interfase

La nueva aventura gráfica del creador de Syberia

75%

MUY BUENO

Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.4Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Wicked Studios | Distribuidor: The Adventure Company | Soporte Multiplayer: No posee

Keepsake

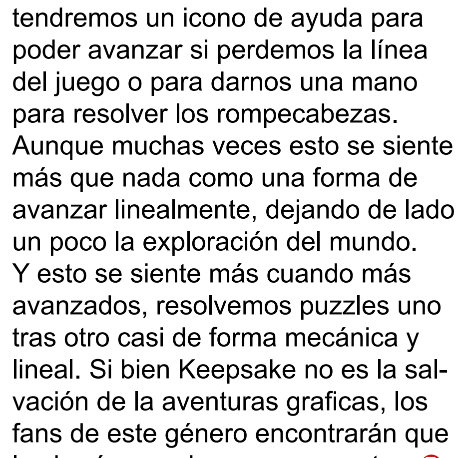
POR Facundo Szraka

A POR LOS VIEJOS TIEMPOS

En los tiempos que corren, donde todo se basa en violencia, sangre y gráficos que requieren una máquina símil a la NASA, es agradable encontrar juegos como los de antaño. Resolver puzzles, investigar, recorrer, apuntar y clickear. Éstas son las bases del producto que tenemos entre manos. Una aventura gráfica que más de uno agradecerá, especialmente en estos tiempos donde el género escasea y los juegos que dan la luz son de a cuenta gotas.

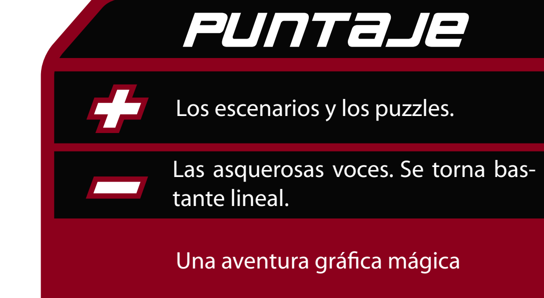
DE VUELTA AL COLEGIO

Nuestra bella protagonista llega a su primer día en la escuela de magia. Allí la esperaría su amiga de toda la vida llamada Celeste, en las puertas del colegio sentada en la fuente. ¿Qué ocurrió? En el lugar no se encontraba nadie. Ni siquiera su amiga Celeste. Tan intimidante lugar, hermoso y sobrecogedor, no albergaba a nadie. Sólo el sonido de las fuentes y el canto de los pájaros. Éste es el puntapié inicial de la historia. Contarles más sería arruinarles la diversión. Lo primero que salta a la vista son sus bellos escenarios. Los fondos están exquisitamente renderizados; si bien la mayoría de ellos son estáticos, cuentan con excelentes texturas. La escuela, sin dudas, es un lugar imponente. Una mezcla entre lo gótico y Harry Potter (¿el mago dark?), que nos deslumbrará con su belleza. En muchas localizaciones veremos fuentes animadas, luces dinámicas y animaciones pregrabadas de acuerdo a la situación. Algunas mostrarán la historia a medida que avancemos y otras complementarán los puzzles. Los personajes son otro cantar: de vez en cuando parecen dar la sensación de estar flotando por el escenario y sus movimientos son un poco toscos. Si bien no son malos, tampoco son alegría para los ojos. Con un poco más de empeño hubieran conseguido un resultado global mucho mejor. Unas de las cosas que casi hacen que agarrara mi teclado y lo estrellara contra el monitor fueron las voces. Sin temor a equivocarme, son las peores voces actuadas que escuché en mucho, mucho tiempo. La prota no para de decir boludeces de manera sobreactuada. Un asco. Ni hablar del pseudo italiano que tenemos al principio del juego. Realmente desentona mucho con el ambiente general del juego. La música, por otro lado, mantiene un buen nivel durante nuestra aventura, sin llegar a ser una maravilla. Lo mismo ocurre con los demás efectos de sonido: están ahí, cumpliendo su labor sin más.



RESOLVEME ÉSTA

Uno de los puntos fuertes del titulo son sus puzzles. Los hay para todos los gustos y formas. Algunos son bastante sencillos y otro son para pegarse la cabeza contra la pared. Muchos fanáticos de las aventuras gráficas estarán complacidos con el reto que supone resolver estos acertijos. Para los cabeza dura, tendremos un icono de ayuda para poder avanzar si perdemos la línea del juego o para darnos una mano para resolver los rompecabezas. Aunque muchas veces esto se siente más que nada como una forma de avanzar linealmente, dejando de lado un poco la exploración del mundo. Y esto se siente más cuando más avanzados, resolvemos puzzles uno tras otro casi de forma mecánica y lineal. Si bien Keepsake no es la salvación de la aventuras graficas, los fans de este género encontrarán que los hará pasar buenos momentos.



PUNTAJE
+ Los escenarios y los puzzles.
– Las asquerosas voces. Se torna bastante lineal.

Una aventura gráfica mágica



70%

MUY BUENO

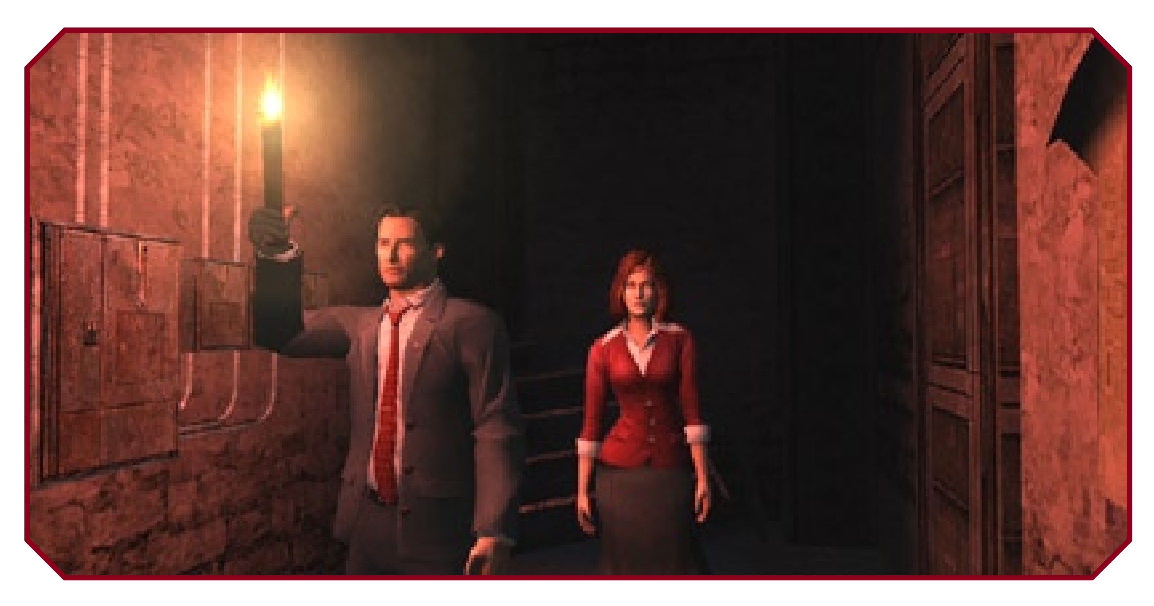
Ficha técnica
Requerimientos mínimos: Procesador de 1.6Ghz – 512 Mb de RAM - Placa de video de 64Mb – 3 Gb de espacio libre en el disco rigido
Desarrollador: The Collective | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: No tiene.

The Da Vinci Code Game

Una conspiracion que conspira contra conspiradores que...

POR Maximiliano Nicoletti

Robert Langdon se despertó sobresaltado. Había estado soñando. El albornoz que tenía a los pies de la cama tenía el monograma del Hotel Ritz de París. A través de las persianas se filtraba una luz muy tenue. Con ella, los repentinos sobresaltos de una fama inesperada. Un pequeño ladrón de imprentas había estado usando su nombre para una novela que, por alguna razón (que desconozco), terminó en boca de todos. Y cuando digo de todos, es realmente de todos. De tal forma, que cierto director de cine (que no voy a nombrar) decidió seguir el hilo y ahora estamos rodeados. En la misma fecha que su estreno llegaba a nosotros, de la mano de 2K Games, la misma que distribuye TESIV: Oblivion, y desarrollado por The Collective, El Codigo Da Vinci: El Juego.



Antes que nada, mientras hacía mis recorridas comunes por internet para robar notas de otros y cambiarlas con mi nombre, leí por todos lados que se decía que este juego no es más que una adaptación de la película. La verdad es muy lejana: por todo el juego no veremos a un solo Jean Reno, ni un Tom Hanks, y mucho menos un Sir Ian McKellen. Ni siquiera las voces son de los actores que aparecen en el filme. Esto se explica de una forma sencilla. El juego está basado en el libro. Claro que de esto podemos notar poco siendo que tanto el libro como la película son exactamente iguales.

¡Salven al Opus Dei!

El Priorato de Sion es una organización secreta que se remonta a la creación de los templarios. Con gente en sus filas como Sir Isaac Newton o Leonardo Da Vinci, el Priorato se encargó por siglos de guardar uno de los secretos más poderosos de la historia. Tal secreto podría cambiar la forma de ver a la religión católica en el mundo para siempre. Es por esto que cuando Jacques Sauniere, el Gran Maestro actual de la orden, se enfrenta a su asesino en su propio museo, el Louvre, y descubre que sus tres senescales, los únicos que saben el secreto además de él, están muertos, se da cuenta que debe pasar el secreto a alguien que tenga el conocimiento suficiente para encontrarlo, y a la vez que sea confiable para mantenerlo. Así es como Robert Langdon entra en escena. Además de Robert, aparece también Sophie Neveu, la nieta de Sauniere, dispuesta a ayudar a Langdon. Ambos se embarcan en la búsqueda por el secreto mejor guardado y la verdad más temida por el Vaticano. La verdad sobre el Santo Grial.

El billete sea contigo

La historia del juego, además de lo que ya vimos en el libro y el filme, contiene algunos cuantos agregados realizados con el fin de mantener el espíritu de juego y hacer la aventura más llevadera de lo que sería. Esto no quiere decir que sea buena, todo lo contrario. Más de una vez hay lugares que visitaremos y cosas que obtendremos que no tienen lugar ni forma en los hechos que conocemos, sino que más bien están puestos ahí para hacernos dar una vuelta más con el fin de que el juego no sea excesivamente corto. De todas formas lo es.



• ¡Adivine el precio correcto y gane! •

Para empeorar las cosas, los modelos, tanto de los dos personajes que controlamos -Sophie y Robert- como el resto de personajes que encontraremos en el avance de la historia, son totalmente inexpresivos. En ningún momento vamos a ver una sonrisa, una mirada de preocupación, ni siquiera un movimiento inocente de cejas. Para sumar, las pocas expresiones corporales, o movimientos son totalmente robóticos, no hay emoción ni sentimiento en nada de lo que hagamos. Y esa no es forma de atrapar al jugador.

Y con tu espíritu

Los puzzles son bastante variados y, en gran parte de los casos, es realmente entretenido resolverlos. Lo que sucede es que nunca hay una línea en la dificultad de los puzzles. Ya desde el principio tenemos puzzles que pueden ser demasiado fáciles, o algunos que llegan a ser excesivamente difíciles y pueden trabarnos por horas, sin darnos una pauta de qué hacer. Y, además de preocuparnos por resolver puzzles y caminar por los apenas logrados escenarios, tenemos que preocuparnos por diferentes enemigos: la policía de Francia y unos fanáticos monjes religiosos que están tras nosotros. Las batallas son algo como lo que vimos en Fahrenheit, pero nada igual. Según estemos en modo de defensa o ataque, tendremos que presionar una cierta secuencia de botones en el mouse para lograr nuestro cometido. Desgraciadamente, las peleas no tienen variedad. Todas tienen la misma secuencia de botones y las mismas animaciones, además de que siguen siendo los modelos inexpresivos de siempre los que están peleando. No hay nada de emoción en el desarrollo de una batalla.

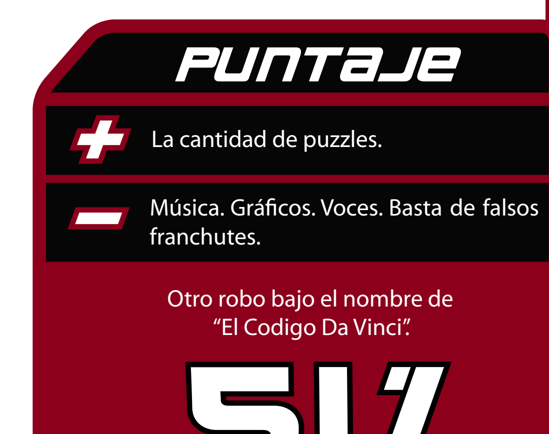
Lo que Dios quiere (además de GF)

La música en este título brilla por su ausencia, más allá de la pieza presente en el menú principal. En cuanto a las voces, son tan faltas de expresión como los personajes. Los actores no le ponen una sola pizca de ánimo a ninguna situación y los diálogos llegan al punto de cansar a uno. Como para agregarle puntos en contra, el 90% de los personajes son franceses, y, obviamente, ninguno de los actores lo es. Esto causa una gran cantidad de voces en acento falso que llega al punto de ser algo demasiado patético.

En cuanto a lo que resta describir, el juego está tan lleno de bugs que sería más fácil hacer un juego sobre eso que sobre el Santo Grial y una conspiración del Opus Dei. Muchas veces terminaremos caminando a través de objetos, personajes, paredes y todo lo que pueda llegar a tener clipping.

En conclusión, una historia que podría llegar a generar una fantástica aventura gráfica es realizada sin expresión, con mucho relleno, nada de música, baja calidad gráfica y un montón de bugs para vender más con el nombre de la novela que, por el amor del cielo, no es real. Es, justamente, una novela.





Puntaje

+ La cantidad de puzzles.

– Música. Gráficos. Voces. Basta de falsos franchutes.

Otro robo bajo el nombre de "El Codigo Da Vinci".

51%

Regular

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.6Ghz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 7 Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Funcom | Distribuidor: Aspyr | Soporte Multiplayer: No Posee

Dreamfall: The Longest Journey

POR Maximiliano Nicoletti

FIND HER. SAVE HER. SAVE APRIL RYAN.

Hace tanto tiempo que es imposible mantener la cuenta, existía un mundo hoy desaparecido, en el que la tecnología y la magia convivían en un solo estado. La simple existencia de este mundo implicaba la complementación entre estas dos maravillas del Universo. Pero, al contrario de ello, el uso de la tecnología y la magia llevaron al conflicto. La guerra se hizo presente. Para evadir los resultados de la guerra, se separó el planeta en dos mundos paralelos, capaces de crear un balance. Por un lado, Arcadia, un mundo que para nosotros es considerado algo realmente fantástico, donde la magia gobierna por sobre toda primitiva tecnología existente. Y por el otro, Stark, el universo tecnológico, en el que la verdadera historia acerca del Balance de los mundos se perdió con el paso de los siglos. Para conservar este balance existe un tercer mundo, que es habitado por el Guardian, un elegido que se mantiene por mil años custodiando que nada afecte el equilibrio. Pero cuando el cambio de Guardián se acerca y el elegido desaparece, una joven mujer de Stark que descubre que tiene el poder de cruzar el umbral que divide a los mundos, será la encargada de encontrarlo y cuidar que todo siga como debe ser.

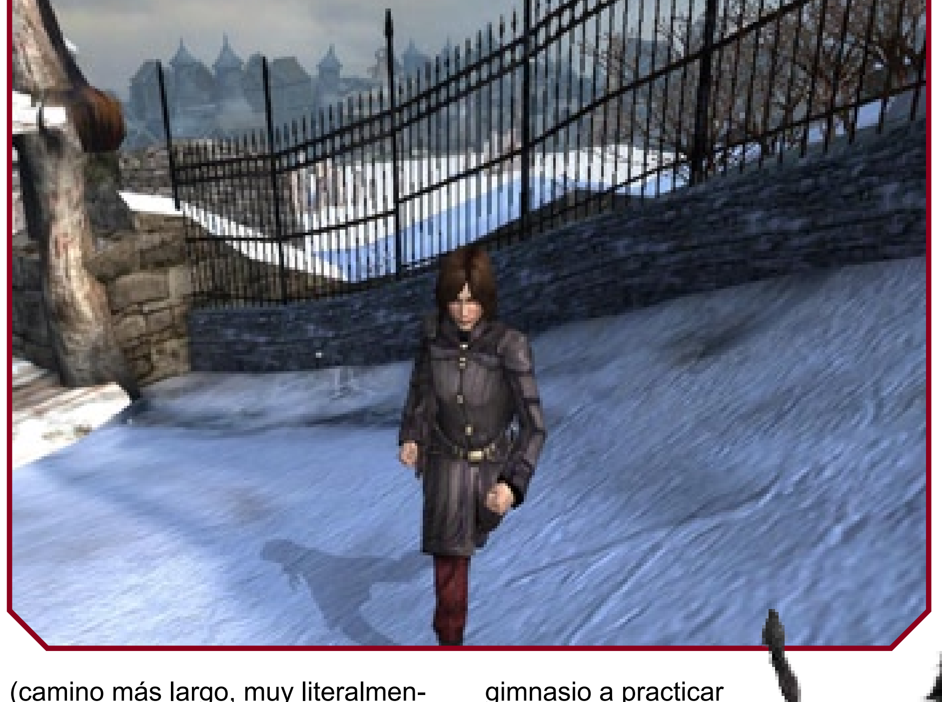
Pero esta no es su historia. Ni tampoco es mi historia. Esta es la historia



de otra joven de Stark. Su nombre es Zoë Castillo, y el nombre de su padre es Gabriel. Ella no va a despertar. Su estado de coma es, quizá irreversible. Y si tuviera una oportunidad de decir, o intentar explicar qué es lo que le sucede, no podría. Seguramente todo lo que podría decir es “Adiós” en un millón de maneras. Lo único que esperaba en ese momento es que su padre pudiese seguir adelante solo. Lo cierto es que este no es solo el principio, sino también el final de esta historia. Y para saber cómo fue el camino que llevó a Zoë hasta este punto es necesario comenzar con uno de los, tal vez, más comunes clichés de todas las historias: “Todo comenzó cuando...”

FAITH WILL GUIDE YOU...

Esta historia será, tal vez, en momentos triste, y en momentos divertida. Ya sabemos, desde un principio, que Zoë se encuentra en un estado de coma del que tal vez no vuelva a despertar jamás. Su historia tendrá altibajos. Tendrá suspenso en todo momento y algunos cuantos momentos alegres. Reencuentros con viejos personajes habrá en muchos momentos. Seguir los pasos de Zoë no será muy complicado, ya que este cuento no tiene momentos en los que nos detendremos completamente a pensar cómo seguir, y podremos disfrutar de la historia sin muchas interrupciones. Esto no quiere decir que no habrá momentos en los que tendremos que sentarnos a pensar y recordar cómo continuar en la historia, debido a esos puzzles que la señorita Castillo tuvo que resolver para llegar al final de esta carrera. Aun así a veces pudo realizar las cosas de diferentes formas, ya sea utilizando el sigilo o yendo directamente a la acción, lo que tal vez la llevaría a perderse detalles que serían tal vez importantes para comprender algo más tarde. Combinados en una fantástica forma de ver la ciencia ficción, estaremos mezclándonos con la tecnología y la magia durante horas y horas, sin desperdiciar un solo instante. No se preocupen, no me extenderé demasiado contándoles esto, ya que, aún sin ser un cuento corto, tiene la duración exacta para todos los que queremos disfrutarlo. No necesitamos conocer la vida y obra de April Ryan en la primera entrega de este “Longest Journey”



(camino más largo, muy literalmente) ya que una y otra vez estaremos recordándola de a pasos y nos encontraremos con muchos conocidos, si es que ya visitamos la historia de April en algún momento.

...WHERE YOU'RE NEEDED THE MOST

Zoë despertó esa mañana al igual que las anteriores en el último tiempo. Desde hacía meses se sentía deprimida, sin ganas de seguir. Había dejado la universidad, a su encantador novio y había desaparecido de la vida de sus amigos. Si se seguía viendo con alguno de sus mejores amigos, es por el simple hecho de que vivían a pocas calles de su casa en la ciudad de Casablanca. Una ciudad que, como el resto, en esta actualidad futurística mezclaba espléndidamente la hermosura de una arquitectura antigua y la casi perfección de la tecnología de ese momento. La vista era realmente espectacular desde su ventana. Y salir a las calles y caminarlas, llenas de su gente y su colorido, no solo en esa ciudad sino en el resto del mundo. La variedad era algo que no faltaba, no importaba en qué parte del mundo estuvieses. Parecía difícil que Zoë pasara sus días acostada en su cama mirando la pantalla, o que no se acercase a su amigo de toda la vida, un pequeño robot de forma de gorila llamado Wonkers. Llevaba el registro de su poca vida social en su celular, como sus casuales viajes al gimnasio a practicar sus golpes, que poco le servirían ya que, en esta historia, las peleas realmente son muy simples y sólo una excusa para agregarle algo de acción que en realidad es algo innecesaria en un relato de este tipo.
Pero no es cierto lo que conté en un principio. Esa mañana no fue igual al resto. Esa mañana Zoë vio en su pantalla algo que en un principio creyó ser solo estática. Una pequeña niña que le pedía ayuda. Ésta le rogaba que encontrara a una mujer llamada April Ryan. A la vez, un encuentro con un ser muy querido por ella le llevó a comenzar una carrera contra el tiempo para salvar su bienestar. Contar más sería arruinar lo que ustedes pueden ver con sus propios ojos. La historia de Zoë Castillo acababa de comenzar, y por delante quedaba un relato de suspenso, drama, fantasía y ciencia ficción en el medio de dos mundos perfectamente desarrollados.

WHEREVER SHE IS...

Esta carrera contra el tiempo llevó a Zoë a visitar lugares ya conocidos por aquellos que hayan ayudado en la historia de April Ryan, durante “The longest journey”, entre ellos Venice, la ciudad donde Ryan iniciaría su viaje en busca de proteger el Balance. Pero, además, Zoë llegaría al mismísimo mundo de la magia, y conocería así la hermosura de una civilización aún viviendo en las formas del medioevo, creando un contraste maravilloso con la belleza tecnológica de Stark. Arcadia no continuaba siendo lo que era en su momento, sino que había cambiado drásticamente. Las formas y paisajes allí vistos también lo habían hecho. Tal vez visitándola por ustedes mismos puedan comprobar el cambio realizado en sus estructuras, la belleza del lugar mezclada con tonos calidos por todos lados y, al igual que



en Stark, gran cantidad de gente en sus calles lograba un concepto de realidad impresionante. Pasear por ambos mundos era generalmente algo cambiante y espectacular aun cuando hubiese que ir y volver sobre un punto más de una vez. Por supuesto, Zoë no es la única protagonista de esta historia, hay otras dos personas que estarán en el relato más de una vez, pero es mejor no decir sus nombres para no adelantar ningún detalle de la historia. Una vez más, todo es mejor cuando lo vemos con nuestros propios ojos. De la misma forma, el control de los personajes es sencillo en el caso de tener alguna ayuda externa, llamémosla de alguna manera, gamepad. No usarlo de todas formas no implica un mal desempeño del cuento; todo dependerá de la configuración que elijamos. Pocas veces perderemos el verdadero punto de vista de la aventura. Un buen trabajo por parte de nuestros primeros relatores a la hora de hacer un cambio desde las consolas a nuestras pantallas.



...THAT'S WHERE YOU'RE NEEDED THE MOST.

Las actitudes de Zoë y todos los personajes son tan detalladas que este relato puede llegar a ser muy realista, aun en su estética de colores vivos y, por llamarlos de alguna forma, caricaturescos. Las poses, los movimientos, las expresiones, son todas tan perfectamente demostradas ante nosotros que podemos llegar a enamorarnos de Zoë en cualquier momento. Esto, sumado a las hermosas voces y su perfecta interpretación, nos deja un resultado excelente. Los actores hacen un trabajo magnífico dándole a cada personaje su personalidad y su propio tono. No importa cuan lejos vayamos, con nosotros estarán los hermosos acordes musicales que complementarán cada momento y cada punto crítico de la historia. Las tonadas -algunas cantadas, otras simplemente interpretadas melodiosamente- serán un placer para volver a escuchar una y otra vez. La música es, entonces, uno de los puntos más importantes y complementarios de todo nuestro cuento.

ZOË... FIND HER. SAVE HER.

Llegando ya al final de este viaje, Dreamfall: The Longest Journey es una experiencia fantástica. No es totalmente difícil, lo que hace una historia realmente atrapante, muy llevadera y fácil de seguir, pero con sus retos y muchas elecciones que deberemos realizar si queremos llegar rápido al final o si queremos comprender la historia un poco más. Su duración es bastante considerable, pero al llegar al final nos daremos cuenta que la historia quedó algo inconclusa, y podremos tal vez volver a escucharla, más minuciosamente y con más detalles, agregando así aún más tiempo a su desarrollo.

EL VIAJE MÁS LARGO

Zoë despertó esa mañana pensando que su vida seguía siendo aburrida y sin un solo propósito como desde hacía meses. Wonkers la saludó al notar que la pantalla de reproducción había sido activada. Mientras hablaba con Wonkers, Zoë escuchó las noticias de La Red como fondo musical, como si de verdad no le importase que ni una sola melodía saliese de las duras voces de la pantalla. Lo cierto es que Zoë no observaba ni a Wonkers ni a las noticias cuando la pantalla se encendió, sino a la clara mañana que asomaba por detrás del ventanal. Mientras Zoë observaba el paisaje de Casablanca a través de los colores semi-transparentes de la pantalla, pronto notó que, por alguna razón, ya no eran las noticias lo que miraba, sino a la cara oculta de una niña que pedía su ayuda, que parecía salir de una película de terror. Lo que Zoë no sabía era que este pedido de ayuda, al que dio poco interés en un primer momento, se convertiría en el punto de partida de, tal vez, su viaje más largo.



Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – 512 Mb de RAM - Placa de video de 128Mb – 4Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Red Storm | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Internet/Lan hasta 32 jugadores (3 modo coop)

Ghost Recon: Advanced Warfighter

POR Matías Sica

COMBATE URBANO EN LA CIUDAD DE MÉXICO

Generalmente, cuando uno tiene que hacer un informe de un juego que ya salió para consolas, lo primero que se pregunta es hasta qué punto la conversión no es un traslado directo de la versión hogareña, si podremos configurar el nivel de los gráficos o no, si necesitaremos un joystick o no e incluso si se respetará la resolución mínima que necesita un juego de PC para verse bien. Afortunadamente existen muchas diferencias de jugabilidad y gráficas entre este juego y su homónimo de XBOX 360; tantas, que puede llegar a ser demasiado frustrante para aquellos no muy acostumbrados a un shooter táctico puro y duro como es el Ghost Recon.



• El soldado universal •



TURISMO A LOS TIROS

Nos toca interpretar el papel de Scott Mitchell, el capitán de un escuadrón de elite encargado de la seguridad de los líderes de México, Canadá y Estados Unidos durante una reunión para establecer las pautas de la creación de una organización internacional cuyo objetivo es proteger las fronteras de los tres países de la inmigración ilegal, el tráfico de armas y demás actividades no muy santas. Como era de esperarse, rebeldes mexicanos atacan la convención y todo se va al cuerno. A través del transcurso del juego exploraremos todos los confines de la ciudad de México, desde los barrios del centro hasta los más marginales. A diferencia de la versión de consolas, los mapas son enormes, y cuando digo enormes me refiero a un mapa que tranquilamente podría usarse en un juego de estrategia.

Los puntos más significativos de la ciudad (como por ejemplo Chapultepec) se encuentran debidamente representados, pero lo que más nos impresionará es el nivel de detalle que tiene cada centímetro del juego: cada esquina, cada callejón chorrea detalle a los cuatro costados, y por tratarse de un shooter táctico tendremos que revisarlos todos, porque un error cuesta caro, tal vez demasiado.

LA CABEZA EN EL ARMA Y LAS BOLAS EN LA GARGANTA

Pero ¿Qué diablos quiere decir que es un shooter táctico? En primer lugar esto implica que prácticamente cualquier error nos va a llevar a la tumba, si jugamos como si de un FPS normal se tratase e incluso si nos distraemos aunque sea por unos segundos, lo más probable es que terminemos en una bolsa de plástico. En un juego como éste uno no corre, camina muy despacio, revisa todo de arriba hacia abajo y va armando, paso a paso, la estrategia a seguir por nuestros tres acompañantes. En lo que a lo estratégico se refiere, deberemos ir dirigiendo el escuadrón mediante el uso de waypoints mientras intentamos -dentro de lo posible- no terminar en una emboscada. Si no nos agrada mucho la idea, todavía podemos darles órdenes simples como “seguime” o “dispará y después preguntá” pero nos quita muchas opciones volviendo al juego extremadamente frustrante, si es que ya no lo es.

Para acomplejar aún más, lo que ya es difícil, no tendremos la opción de salvar a cada minuto, sino que el juego nos irá grabando automáticamente cuando lleguemos a un lugar predeterminado. En más de una ocasión dependeremos exclusivamente del “prueba y error” para avanzar. Esto podrá parecerles molesto a muchos, pero es la forma en que se maneja este tipo de juego.



• You are sooo dead •

BUENO, BONITO PERO NO BARATO

Si bien la atención al detalle no es perfecta (de vez en cuando veremos algún modelo volando o atascado en una pared) el costo sí lo es. Si tu PC apenas supera los requerimientos mínimos, lo mejor es olvidarse de este juego (excepto que se bajen muchísimo las opciones gráficas); y aún con un sistema que podríamos considerar hoy de rango medio / alto, no podremos subir el nivel de detalle al máximo. Jugarlo como corresponde está reservado para tanques que tengan tanto un nivel de procesamiento enorme como una placa gráfica de las más avanzadas.

Hablamos de 512 MB de memoria RAM de video, ni más ni menos. A tal punto llega el costo que el juego soporta una de las nuevas placas AIGEA PhysX que mejoran los efectos de partículas entre otras cosas.

El nivel del sonido se corresponde muy bien con el de los gráficos, cada uno de los juguetes disponibles tiene su ronroneo particular, las voces de los enemigos son en un correcto español (aunque a veces es algo gracioso) e incluso el sonido de las balas cambia dependiendo de la superficie en donde impactan. La música varía de tranquila a movidita acorde a nuestra situación, lo que nos permite irnos preparando para las situaciones más complicadas, pero nunca se superpone a los ruidos característicos de la batalla, que es lo que realmente queremos o vamos a escuchar.

CONCLUSIONES

El Ghost Recon: Advanced Warfighter difícilmente pueda considerarse el juego perfecto, pero al menos es una adaptación más que correcta de la versión para XBOX 360. Lamentablemente tanto la dificultad inherente a este tipo de juego como los elevadísimos requerimientos de sistema hacen que no sea la opción más recomendada tanto para aquellos que busquen algo con mucha acción pero con poca atención, como para los que no tengan una PC high end. Los pocos que tengan, tanto las ganas como el hardware, adelante, no los va a defraudar.



• Los enemigos entregarán todo para detenernos •

PUNTAJE

+ Excelente nivel de detalle, muy realista.

– Pide demasiado hardware, tal vez sea demasiado realista para algunos.

Un shooter táctico de la hostia.

85%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.2Ghz – Placa de video compatible con DirectX 7 – 256Mb de RAM

Desarrollador: Ritual | Distribuidor: Ritual | Soporte Multiplayer: No posee

SIN EPISODES: EMERGENCE

POR Matías Leder

UN JUEGO EN CUOTAS VOL 1

Qué poco tiempo paso desde ese numero diez cuando el bastardo de *PAF*... Digo nuestro amado jefe de redacción me encomendara la tarea de escribir una nota de tapa sobre Sin Episodes, la nueva entrega de las aventuras de Jhon R. Blade, un juego que viene en cuotas; y viene con todo.

FREEPORT CITY 2.0

Este juego transcurre varios años después del final del SIN original. Luego del dramático escape de Elexis, ésta regresó con más fuerza que nunca. A esta altura SINTek es dueña total y absoluta de la ciudad, y su propia fuerza de seguridad privada controla todo lo que pasa en ella, dejando a HARDCorps -nuestro grupo- relegado a ser un grupo de rebeldes. Pero aun así, ni Blade ni el resto de HARDCorps va a quedarse de brazos cruzados, aunque ahora la cosa sí que se puso difícil y, durante un asalto, Blade es capturado por SINTek.
Despertamos atados a una sala de operaciones para encontrarnos a Elexis y su compinche (el capomafia de las drogas actual) discutiendo





• Jessica nos acompaña, nosotros felices •

sobre nuestro destino, momento en el que Jessica Canon, nuestra nueva compañera irrumpe a los balazos y nos rescata, pero para ese entonces ya nos habían inyectado con alguna de las drogas raras de SINTek. Ahora nuestro objetivo es averiguar cuál.
La premisa es simple: tenemos que escapar y avanzar constantemente, buscando la cabeza de ese mafioso que sabe qué fue lo que nos inyectaron. Para eso vamos a recorrer varias de las enormes instalaciones de SINTek, buscando pistas sobre su paradero.

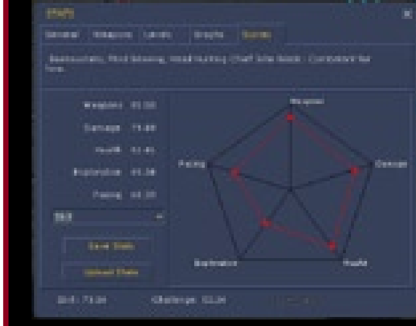
OLD SCHOOL

Lo más lindo que notamos al jugarlo es que se siente como un FPS de los de antes. Hoy en día con tantas opciones y realismo y boludez, de alguna manera se perdió esa sensación que nos daban los juegos de hace unos años (díganme si FEAR no se sintió raro); pero al apoyarse en el engine de Half Life 2, SIN Episodes se ve y se siente genial. Acompañado por gráficos y sonidos excelentes, el juego se mueve con una fluidez y una comodidad asombrosa; es un placer jugarlo. Y es un SIN, sin duda. Todo lo que teníamos antes está ahora, muchas cosas para interactuar, combates geniales y actitud. Los tiroteos son en su mayoría memorables, los enemigos usan tácticas de grupo, nos tienden emboscadas y saben cuando nosotros estamos tratando de tenderles una; incluso como en el original, nos insultan cuando nos ven, o podemos saber su situación al escuchar lo que se dicen entre ellos. Además de las mejoras en la IA, todo se ve afectado por el entorno: si tratamos de cubrirnos con algo que no detenga las balas, nuestros adversarios van a disparar a través de eso; si nos cubrimos con algo mejor, nos tiran granadas, e incluso nos lanzan tubos de gas o barriles de combustibles cerca nuestro y luego les disparan los muy malditos. El engine SOURCE nos brinda toda la libertad que tenia HL2, aumentada por la imaginación de Ritual. Esto crea muchas opciones extras, como preparar trampas usando lo que encontramos por ahí, o tomar objetos pesados o cortantes y usarlos como armas cuando las balas escasean. Otro punto genial es que los ya comunes aparatos médicos de las paredes en esta ocasión tienen cargadores, los cuales podemos sacar y llevar con nosotros, y abrirlos de un tiro para que nos cure mientras peleamos (aunque el efecto es menor que colocado en uno de esos aparatos).
El armamento, si bien es algo escaso en esta entrega, (así como todo el juego) esta muy bien logrado. Da esa sensación de potencia que no tienen otros juegos; además, cada arma nos trae dos modos de disparo, que serán útiles dependiendo de la situación: para empezar tenemos nuestra querida mágnum gigantesca, que además de unas balotas, dispara municiones aún más grandes a modo de railgun, que pasan a través de todo; la escopeta, además de potentes cartuchos, dispara proyectiles que rebotan en techos y paredes (similares al flak canon de UT); y por ultimo el rifle de asalto que tira granadas. ¿Solo tres armas? Si, bueno, pero el juego en sí no nos lleva más de seis a ocho horas, aunque eso estaba dicho desde el vamos: éste es solo el primer episodio de muchos que ritual va a ir sacando cada tanto; incluso anuncian que lo que hagamos en cada uno podría afectar a los otros, así que ojo.

FEELS GOOD, LOOKS GOOD

En el aspecto técnico sobresale en todo. El sonido es genial, los ecos y la distorsión dependiendo de las habitaciones (y el material con el que están hechas las paredes) sumado a los diálogos durante los combates nos meten en el juego. Gráficamente no podría estar mejor: a todo lo lindo que tenía Half Life 2 ahora se le agregan muchos efectos que deforman las imágenes con el calor, o cuando estamos intoxicados por el gas que desprenden algunos objetos, nos dejan maravillados mientras nos asfixiamos por boludos. También hay que felicitar a Ritual por su buen humor, muchos escenarios están llenos de carteles y mensajes que al menos nos sacaran una sonrisa, y eso nunca viene

NOSOTROS EN NÚMEROS



La PC calcula todo el tiempo nuestra performance y crea cuatro gráficos en total, uno con nuestro desempeño en combate, otro con nuestra habilidad general, y los últimos dos muestran nuestra preferencia con las armas y donde estamos pegando cada tiro. Estos números quedan grabados en nuestro perfil, y pueden ser vistos por cualquiera que juegue online con nosotros. De esta forma se puede saber desde el grado de habilidad al estilo de juego de los oponentes (agresivo, camper, etc.), así como también podemos postear nuestros resultados en un ranking que Ritual mantiene.



• ¿Qué mejor forma de decir “cuidado, radiación”? •

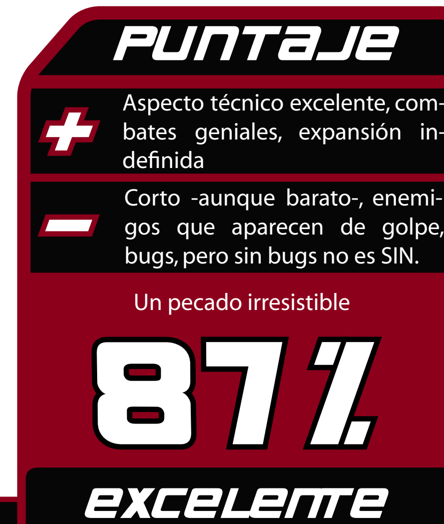
mal. También son excelentes las escenas en el auto: mientras nuestra compañera conduce, podemos usar las flechas para asomarnos por cualquier ventana del auto o por el techo y disparar a los que se nos cruce, todo con escenas scripteadas de excelente calidad. Al igual que en el SIN original, en éste abundan los scripts, que ayudados por SOURCE y HAVOC crean escenas geniales. Desde las conversaciones con el holograma de Elexis hasta el dramático combate final, todo logra una sensación de película.
El promocionado sistema para balancear el juego está ahí y puede desactivarse si creen que no lo necesitan, El mismo consiste en dos gráficos que muestran los cálculos que el juego hace respecto a nuestra precisión, nuestra habilidad o nuestro promedio en cantidad de energía. Calculando esto la maquina nos ayuda o nos complica la vida, todo para mantener un balance de dificultad. Y, créanme, por buenos que sean, si la PC quiere, te la pone difícil. Mediante dos barritas podemos manejar tanto la dificultad como la ayuda que nos de la maquina para acomodarla a nuestro gusto. La ayuda del juego viene en forma de cajas con más municiones, más carga en los aparatos médicos, menos enemigos; del mismo modo para complicarnos las cosas nos envía enemigos más difíciles o más soldados con casco si estamos metiendo muchos headshots.



EMERGENCIA

Pero hay cosas que criticarle sin duda. Para empezar, los enemigos que salen de debajo de las baldosas: vemos por una ventana una habitación vacía y al abrir la puerta hay varios tipos adentro. También, en algunos combates, los malditos no paran de venir y a la larga te cansan. La mira también tiene sus cosas: últimamente algunos juegos decidieron poner a los lados del centro las barras que indican vida y munición, y más de una vez me encontré fallando tiros por apuntar con el puntito rojo que en realidad indicaba que estaba por morir, y bueno... Me moría... También hay otros bugs reportados por los que nadie que compre el juego debería preocuparse.
Sin Episodes: Emergence es solo el comienzo de un juego enorme que será sacado en cuotas, como si fuera una serie de TV, y aunque este episodio es corto, también es barato y por lo que dura nos mantiene pegados al monitor, que no es poco para nada. El argumento -que apenas está comenzando a mostrarse y que será muy muy extenso-, junto a unos tiroteos impresionantes, ya sea solos o acompañados por nuestra novata Jessica, y desde el teclado la invaluable ayuda de nuestro amigo JC, hace de SIN un FPS excelente con ese gustito a añejo que nos gusta a los que jugamos al primero hace ya tantos años, así que no dejen de esperar el episodio siguiente, en esta misma revista, y por este mismo autor.





Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido

requerimientos mínimos

Ficha técnica

Desarrollador: Beenox Distribuidor: Activision Soporte Multiplayer: No posee

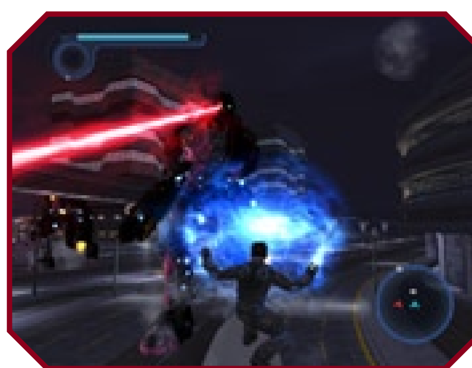
X-MEN THE OFICIAL MOVIE GAME

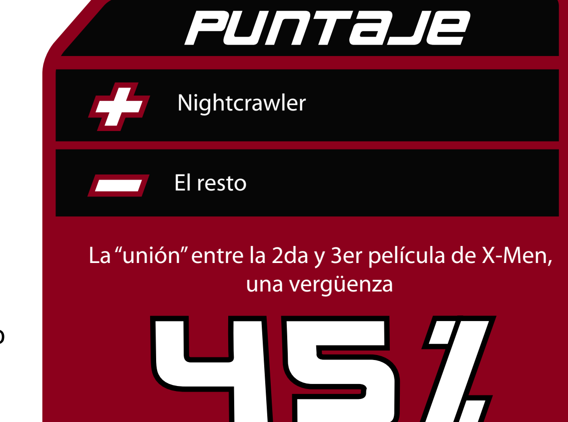
POR Mariano Martinez

REGALADO ES CARO

Desde hace un tiempo atrás, acá en GF estamos muy ansiosos con la salida de la última película de X-Men (X-Men: The last stand) y, como es nueva costumbre en Hollywood, con cada nueva película de acción, a ésta le siguen los millones de dólares en merchandising, pero desde un tiempo atrás los video-jugadores tenemos la oportunidad de jugar en nuestras PCs con esos héroes que acabamos de mirar en la gran pantalla. Es así como llega a nuestras manos el juego "oficial" de la película.
Después de pelear durante más o menos dos días con Nicoletti y Beltrami para ver quién analizaba el juego logré escabullirme con el mismo y en este instante estoy escribiendo esta nota desde la terraza de la sala de máquinas del edificio donde está la redacción. Debo admitir que, cuando me enteré de que este juego trae un guión hecho por el mismísimo Cris Claremont (guionista de la grandísima Saga del Fénix de Marvel Comics), realmente me emocioné. Mientras buscaba información la emoción seguía in creyendo; voces como la de Hugh Jackman (Wolverine), Alan Cumming (Nightcrawler) y Shaun Ashmore (Iceman) al igual que la de Patrick Stewart (Profe X) están en el juego. El resto de las voces están hechas por otras personas y, como era de esperar, ni siquiera son parecidas.
Al ver que era un port, lo primero que me esperé fue: horribles problemas de cámara, que de hecho pasan... Horribles problemas de texturas, que los hay, pero hasta ahí nomás; y, como ya es común, los desastrosos controles. ¿Qué más da? Enchufé mi gamepad y me puse a jugarlo. Tres horas después había terminado el juego. Sí... El juego es corto. Muy corto. Las misiones tienen poca duración y carecen de sentido, particularmente las de Wolverine, que son las típicas hack and slash hasta el malo de turno y listo. Con Iceman quizás tengamos algunos objetivos secundarios, como enfriar un reactor nuclear y cosas así pero... ¿Realmente importa? Lo mejor que pensé que traía este juego era el hecho de saber por qué Nightcrawler no estaba en la película. Y bueno, te enterás de la patética razón por la cual este excelente personaje deja la licencia. Y creo que mejor si la deja, porque se va con los laureles puestos en la cabeza. ¿A qué me refiero? De las pocas misiones que trae el X-men, las mejores y/o más divertidas son las de Nightcrawler mismo. El sistema de pelea y teletransportación hacen que las peleas sean algo más "ninjas" y variadas. Aún así, si bien le dan algo bueno al juego a la larga todo se resume a "transportate-pegá-transportate-pegá" y así todo el tiempo. ¿Rejugabilidad? Casi nada. El juego nos dispone a encontrar pequeñas piezas llamadas "Weapon X Files" y "Sentinel Tech" que hacen que se nos abran nuevas misiones en el Danger Room como bonus, o nuevas pilchas para nuestros personajes. Pero realmente, una vez que termines el juego, ya no quedan ganas de seguir jugándolo.
En definitiva: una excelente manera de destrozar una licencia. La verdad que es una pena que cobren por este juego, cuando deberían regalarlo antes de ir al cine a ver la película. O cuando comprás la gaseosa en el cine, así tenés donde apoyar el vaso.

• No me pregunten qué tiene que ver con la pelicula •





FICHA TÉCNICA

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.5Ghz – 256 Mb de RAM - Placa de video de 64Mb – 3 Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Rebellion | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: Internet/LAN hasta 4 jugadores

Rogue Trooper

POR Juan Marcos Victorio

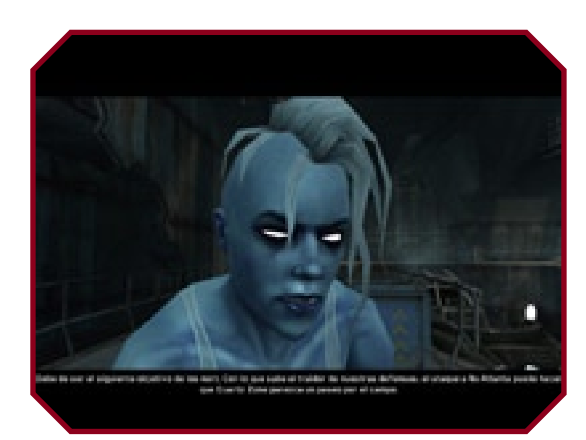
¡EL PITUFO RESULTÓ MÁS GROSO QUE ARNIE!

En el número 8 de Gaming Factor les traía una breve preview de un fichín que tenía como protagonista un soldado-genético-azul, una especie de pitufo con sobredosis de danonino. Rogue Trooper (tal el nombre del soldado, y del game) se encuadra en el género de acción, más precisamente un shooter, pero contiene detalles que felizmente lo diferencian de la mayoria de "clones" que vemos hoy en día, donde sólo tenemos un arma llena de plomo que disparar a todo lo que se mueva.

En este caso en cambio, el juego tiene componentes tácticos y de stealth mínimos, que sin apartarlo mucho de la acción frenética, le brindan un aire fresco importante como para tenerlo muy en cuenta a la hora de una posible compra.

NO ES ARNIE, NO ES CHUCK NORRIS... ¡ES EL ROGUE TROOPER!

La historia es sencilla y trillada, un futuro devastado por guerras, encontramos un nuevo mundo, y nos vamos a darnos con todo allá. Uno de los bandos hace criaturas genéticamente mejoradas, y con ellos intenta ganar la guerra. Nosotros somos uno de ellos, precisamente el "Rogue trooper", quien forma parte de un mini escuadrón de 4 GIs (así llaman a los soldados genéticos). Más allá de que suene a argumento gastado, está basado en un conocido cómic, lo que le otorga cierto "background" interesante.



Comenzamos siendo enviados en una especie de desembarco sobre una zona, y poco a poco irán matando a nuestros compañeros, a lo cual sólo nos quedará la opción de rescatar sus chips para colocarlos en nuestro casco, mochila y arma, y así permitir que sigan viviendo mientras nos acompañan y asisten en nuestra aventura.

Esto le da un giro interesante al concepto de equipo dentro del juego, ya que ahora nuestro casco nos hablará e ira mostrando el mapa mientras nos presta ayuda con los hackeos, el arma nos asistirá al apuntar y además podrá colocarse como torreta automática, y nuestra mochila irá investigando nuevas tecnologías y construyéndonos armas y municiones.

Suena un poco loco, pero es realmente muy divertido y está bien implementado. Una vez que le agarramos la mano y explotamos al máximo estas herramientas, el juego se convierte en un recorrido ameno y placentero, en el cual sólo queremos avanzar un poco más para ver qué va a pasar.

EL ROGUE TROOPER HIZO UN PACTO CON EL DIABLO... ¡LUCIFER ESTÁ HASTA LAS BOLAS!

Nuestro personaje es realmente muy groso, capaz de manejar explosivos y todo tipo de armas, de utilizar técnicas de sigilo para cortarle la garganta a los enemigos por detrás, puede esconderse e incluso servirse de accidentes del terreno como trincheras para apuntar y lanzar disparos mortales sobre los enemigos. Todas estas maniobras son muy sencillas y cómodas de realizar. Por ejemplo podemos pegarnos a una pared, espiar desde ahí sin que nos vean o puedan alcanzarnos, y apuntar a la cabeza o tubos de oxigeno de nuestros enemigos para así liquidarlos de a uno y tan sólo con un disparo. Esta es sólo una de las muchas posibilidades que tenemos a la hora de aniquilar. Podemos colocar minas, usar granadas explosivas, incendiarias, convertir el arma en escopeta, en rifle sniper, incluso en lanzamisiles guiados con el cual voltear naves.

Tenemos muchos trucos bajo la manga, como dejar plantado nuestro rifle para preparar emboscadas, usar señuelos que llamen la atención,

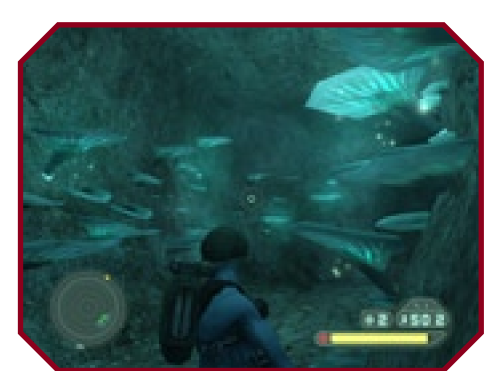


• Esperando el momento para despedazar a los enemigos... •

• El caso h4xx0r en acción •

hackear puertas y terminales de seguridad, mejorar nuestras armas y explosivos, y un largo etcétera de posibilidades.

Incluso pasaremos por ciertas secuencias en las que tendremos que montarnos en un arma fija, e intentar voltear de todo, desde aviones pasando por submarinos hasta soldados manejando alas delta o montando animales mientras viajamos en tren. Esto le otorga variedad, ya que están excelentemente realizadas, no nos aburren en ningún momento, y además suponen un reto más que interesante a nuestras habilidades, ya que tienen un buen balance de dificultad.



INCLUSO LOS MÁS DUROS TIENEN SUS PROBLEMAS.

Hasta acá todo parecería perfecto, sin embargo Rogue Trooper tiene sus fallas. Por empezar, lo más molesto es el motor gráfico: si bien es correcto, no tiene errores y se ve lindo, se nota viejito. Los gráficos se asemejan mucho a lo que podría brindar el motor de Quake 3, por explicarlo de cierto modo. Las texturas son bastante lavaditas, y los modelos algo pobres en comparación con lo que las tecnologías modernas tienen para brindarnos.

Si bien esto no es lo más importante en un juego, hubiera sido muy deseable que el motor acompañara al resto.

Otro problema que encontré fueron algunos errores de clipping, que hacían que al ser un juego en tercera persona, se complicara más de lo debido en ciertas situaciones donde nos trabamos y no podemos reaccionar con la soltura necesaria.

También puede ocurrir que los más avezados se encuentren con una baja dificultad que les permite avanzar sin mucho trabajo. Por suerte el nivel de dificultad puede elegirse en el menú, aunque el más complicado no está disponible hasta destrabarlo.

Por último, la campaña single player puede resultar algo corta, y cuando llegamos al final nos quedamos con la sensación de que algunos niveles más hubieran redondeado mejor el producto.

THE END...

Rogue Trooper es un muy buen juego, tiene detalles innovadores, entrega diversión, se hace llevadero de principio a fin, e incluso te deja con ganas de más.

Sus pocos errores, su motor desgastado que luce viejo y feo para las épocas que vivimos, su corta longitud y algunos pequeños bugs, no lo dejan meterse entre los clásicos de los juegos de PC.

Esperemos que para la segunda parte (que seguro la habrá), puedan corregir estos pequeños inconvenientes y entregarnos una experiencia más cercana a la perfección.

Mientras tanto, gracias al material de bonus, los trucos desbloqueables y el multiplayer, la vida útil se prolonga más allá de la mera campaña, haciendo de éste un producto más que recomendable.



PUNTAJE

+ La increíble gama de habilidades con que cuenta nuestro personaje, los niveles, el juego nos lleva a avanzar más y más sin aburrirnos nunca.

− El motor gráfico es viejo, algunos bugs, es bastante corto y sencillo.

Un juego de acción con algunos detalles geniales.

75%

MUY BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.6 GHz - Placa de video de 128Mb - 512Mb de RAM - 1 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Lionhead Studios | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: No posee

BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

POR Roberto Venero

MÁS DE LO MISMO

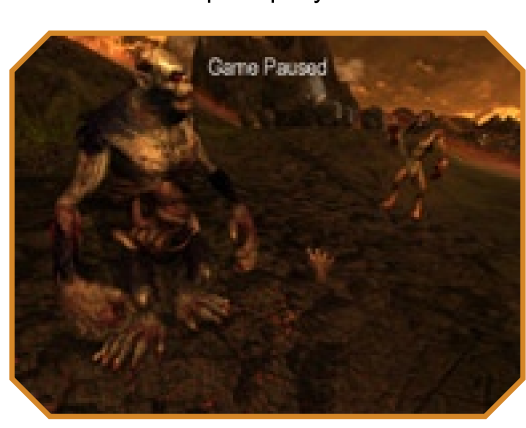
Buenas, me presento, yo soy simplemente un redactor de niús para GF y, aunque no tendría nada que hacer acá, no me saca nadie... Salvo Diego, así que mejor me porto bien. Mi primera review consiste en analizar, nada más ni nada menos, que la silenciosa expansión de Black & White 2 titulada Battle of the Gods. ¿Por qué silenciosa? Digamos que hasta que no salió a la venta, yo ni me había enterado que existía. Por algo será.

QUE SEAN DIOSES NO QUIERE DECIR QUE SEAN PERFECTOS

Tal vez recuerden que, al finalizar B&W 2, los aztecas fueron desterrados completamente de las Tierras del Edén. Ahora Lionhead no tuvo mejor idea que, con tal de continuar la saga, crear un Dios azteca que apareció así porque sí y… Adivinen qué… ¿Ya está? Sí, adivinaron, revive a todos los desgraciados que tanto trabajo nos costó derrotar en su anterior entrega. Y hasta sería interesante apalearlos de nuevo si no fuera tremendamente frustrante.

Comenzando con lo bueno -para luego seguir con los palos-, debo decir que el aspecto gráfico del juego sigue siendo impecable pero sin cambio alguno. Battle of the Gods depende de B&W 2 para funcionar pero es posible empezarlo sin haber tocado a este último. Eso sí, jugadores inexperimentados en esto, abstenerse. Desde el principio y sin tutorial





ni nada por el estilo, tendremos una de las seis criaturas a elección, agregándose así dos nuevas que son la tortuga y el tigre, y la opción de importar nuestro animalito que usamos en B&W 2. Aparte de algunos milagros nuevos y tres islas nuevas bastante grandecitas, Battle of the Gods no brinda suficientes adiciones para ser llamado una "expansión".

En mi paso por esta "cosa" sufrí algo que es temido por los gamers: bugs, y graves. Como por ejemplo, al llegar a la segunda isla, la expansión no hizo otra cosa más que "carretear", bajando los FPS a una cantidad ínfima cuando mi maquina debería correrlo como seda. Luego de una dudosa reinstalación, el bug parecía haber desaparecido por arte de magia. Mención aparte para la dificultad del juego, que desde la primera isla nos deja con apenas un par de docenas de habitantes en el medio de la nada mientras observamos al Dios enemigo con una metrópolis de aquellas, limitándose a enviarnos infinitas olas de ejércitos de muertos-vivos. Se llega así al punto en que metés un solo soldado en su área de influencia y al grito de "The Greeks are attacking, RECRUIT!" aparecen 500 esqueletos de la NADA tirándote abajo toda esperanza de finalizar por una vez el juego. Y encima, un final pedorro, como esta review.

Ya desde la segunda entrega de la franquicia se ha abandonado la simulación y todo aquello que lo hacía original para pasar a ser un RTS más. Si te agradó B&W 2, dale un vistazo. Si no, ni lo intentes. ¡Me defraudaste Peter Molyneux! ¡Te tenía allá arriba! … Perdón, tenía que decirlo.



PUNTAJE

+ Apartado gráfico, nuevos milagros interesantes.

− Bugs. Muy repetitivo. Minigames nada originales y aburridos. Dificultad excesiva.

La expansión para la segunda entrega del simulador de dioses.

53%

REGULAR

GUILD WARS: FACTIONS

POR Gonzalo Lemme

EL SEGUNDO MEJOR MMORPG



Cuando Shiro Tagachi -el guardaespaldas que asesinó al emperador de Cantha- fue atrapado, emitió un grito antes de ser ejecutado; un grito tan fuerte que petrificó físicamente el bosque de la región y lo convirtió en una enorme piedra de jade el mar.

Es así como nacen las dos facciones: los Kuzicks, que tuvieron que dejar el bosque ahora petrificado y construir asentamientos cerca de ellos para sobrevivir; y los Luxons, que dependían del mar para su supervivencia, se asentaron sobre el mar mismo, y para sobrevivir extraen jade del mar.

Esta es la trama de la nueva entrega de NCSoft y ArenaNet, la continuación de Guild Wars Prophecies: Guild Wars Factions. La nueva entrega de Guild Wars, promete acoplar los tres modos de la entrega anterior (Guerra de clanes, Equipos versus Equipos y Persona versus Ambiente) y hacerlos más emocionantes al incluir, por ejemplo, misiones con aspecto de Equipo versus Equipo.

Un dato importante es que esta entrega es Stand-Alone, es decir que no se necesita el Guild Wars anterior para jugarlo, aunque es muy recomendado dado a que las 350 habilidades existentes se le suman 250 más (75 para las nuevas clases, 25 para las clases de Guild Wars: Factions); sin contar empuñaduras de armas, y demás aspectos que hicieron a Guild Wars Prophecies uno de los más grandes.

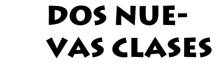
TODOS DEBEN ELEGIR UN LADO

Ése es el lema del nuevo juego, y es aquí cuando entra la parte de Factions en juego. Para empezar, el clan en el que uno se encuentra debe elegir un lado: Kuzick o Luxon. Las áreas del juego se habilitan, al igual que nuevas misiones, según quien tenga más poder en ese momento (algo similar a la Sala de los Héroes y el Templo de las Edades en la primera entrega).



Otro aspecto interesante que se agregó fue el hecho de que un grupo de gente forma un clan, un clan puede formar una alianza (y competir Alianza versus Alianza) y varias alianzas un facción. Ésa es básicamente la propuesta de NCSoft para la comunidad del Guild Wars.

DOS NUEVAS CLASES



Entre lo que promete la nueva entrega está la adición de dos nuevas clases: Ritualista y Asesino. El ritualista es similar al nigromante y al guardabosque, dado a que esta clase puede ser tanto de apoyo como de gran daño al incluir buffs (mejoras de ataque y daño para los aliados) a través de espíritus como un guardabosque; y a la vez gran daño mágico y veloz como un nigromante. Sin embargo, todo esto no es del todo nuevo en la mecánica del juego. Es por eso que el asesino trae grandes mejoras en este aspecto. Para empezar, posee gran velocidad de ataque y movimiento y un nuevo aspecto para el juego que es la teletransportación. Este nuevo agregado permite no sólo una ventaja para esta clase sino que las tácticas de los oponentes deben cambiar al tener en cuenta que un asesino podría estar al lado suyo.

EN CUANTO AL NUEVO CONTINENTE

Cantha es el nuevo escenario para Guild Wars Factions. Como contraste de la primera entrega, éste tiene una orientación hacia la cultura oriental, en vez de la occidental que usó Prophecies. Es más, todo este nuevo continente presenta dragones al estilo oriental, en vez de los clásicos dragones de hueso de Tyria.

Sin embargo, hay varios detalles que hacen de Factions una mala experiencia para los que no jugaron Prophecies; entre ellos, no menor es el altísimo nivel que hace falta para poder pasar misiones cooperativas. Además, dado a que mucha gente migra desde Tyria hasta Cantha, los precios están demasiado inflados para los principiantes de Factions.

Por todo lo mencionado, Guild Wars Factions es el segundo mejor MMORPG. No llega al primer puesto porque el Guild Wars anterior lo supera ampliamente.

Entre los detalles visuales, sonoros y musicales que componen a cada juego, hay que destacar que Factions es superior gráficamente a su antecesor, y la obra maestra sonora de Jeremy Soule es simplemente sublime, comparado únicamente a la anterior entrega de Guild Wars, y a la de Oblivion.



auto assault

POR Matías Leder

LA EVOLUCIÓN QUE ESTABAMOS ESPERANDO



Los que me conocen y los que prestan atención a quién es el autor de cada nota, notarán que soy un enfermo de los MMORPGs, pero últimamente estoy cansado de probar juegos que al fin de cuentas son todos iguales: espadas mágicas, magos de todos los colores y el sistema point and clic. ¿Dónde está la acción que nos brinda un arcade single player? Aquí mismo, de la mano de NetDevil.

THE MAD MAX ONLINE

¿Recuerdan esas pelis, no? Si no, ya mismo las están alquilando. Al igual que en Mad Max o Fallout, nos encontramos en un mundo postapocaliptico, donde la intro nos cuenta de una extraña nave alienígena que dejo caer sus desperdicios sobre nuestro planeta, causando una epidemia de mutaciones y una catástrofe global. Para defenderse, la humanidad creó un ejercito de cyborgs, llamados biomeks, para controlar los disturbios, pero estos fueron ineficaces, así que de nuevo la humanidad decidió que el planeta era de ellos y lanzó la máxima solución: encerrarse en refugios subterráneos y lanzar un ataque nuclear masivo en todo el planeta. Años después los refugios se abren y la humanidad no sólo ve que el mundo cambio, sino que los mutantes y biomeks seguían ahí, aunque ahora son dos naciones enormes que compiten con ellos por el control del planeta. Al empezar el juego elegimos una de las tres razas; éstas tienen diferentes atributos y creencias que influencian nuestra forma de jugar y las misiones que nos toquen respectivamente (ver cuadrito). El mundo donde comenzamos es como un criadero de héroes, con misiones simples para que le vayamos tomando la mano al juego antes de soltarnos en el verdadero campo de batalla: la autopista.



• Podemos decorar los autos con neón •

TIRO, LÍO Y COSHA GOLDA

La autopista es lo que une a los diferentes pueblos. Es ahí donde manejamos nuestras poderosas bestias motorizadas, armados hasta los dientes, atacando, siendo atacados y cumpliendo misiones; hay muchas, y cada una está dividida en secciones controladas por diferentes bandas de criminales, ejércitos rebeldes, o criaturas no tan naturales y muy agresivas. En las autopistas encontramos de todo; el mundo fuera del refugio está hermosamente creado, con pueblos aislados casi en ruinas, complejos industriales abandonadas, o incluso plantas nucleares ocultas debajo de pilas de escombros de la vieja era; y es aquí justamente donde llevaremos a cabo las misiones. En todos los pueblos, o incluso en las mismas autopistas, vamos a recibir cientos de misiones que nos ayudan a juntar guita y experiencia, y tal vez algún objeto especial para nuestro coche. Estas misiones son muy variadas, desde simples entregas hasta complejas batallas campales con el fin que hacer salir de su escondite algún boss que tendremos que eliminar en un espectacular, intenso y agotador combate en algunos casos, mientras les disparamos a más de 100km/h en una rota en ruinas, o en medio de una ciudad, a la vez que los disparos que fallen derriban edificios alrededor nuestro (en serio, luego de una balacera, suelen quedar sólo los escombros de lo que nos rodeaba).



JOYA NUNCA TAXI

Pero hablemos de nuestro personaje. Cada raza tiene cuatro clases diferentes, tres dedicadas al combate (asalto rápido, tanque durísimo y espía stealth) y una clase ingeniero, que se encarga de las reparaciones y de prepara trampas. Dentro de cada clase uno puede especializarse en diferentes habilidades. Al subir de niveles recibimos muchos tipos de puntos para repartir: los clásicos status (teoría, combate, percepción y tecnología); los skills (cada raza tiene tres árboles de habilidades, más otros tres que varían con cada clase); y por último, cada clase tiene un grupo de habilidades extra que se aumentan con quests (por ejemplo, los ingenieros aprenden a reparar o crear objetos para los coches, o a mejorar los existentes). Éstas habilidades no dependen del árbol de skills como generalmente pasa con otros juegos, así que ya no es necesario crear un personaje que no sirva para pelear si queremos usarlo para construir armas.

Ahora pasemos a nuestro bólido. Cada clase tiene sus propios modelos; si bien al principio arrancamos con uno básico, podremos comprar otros coches o robar los que algún miniboss nos deje y conducirlo nosotros. En el mismo podemos intercambiar ciertas piezas para mejorarlo poco a poco. Tenemos tres tipos de armas: frontal, trasera, y una torreta giratoria que apuntamos con el mouse, o que apunta automáticamente si seleccionamos un objetivo; además contamos con un ataque melee para dañar cuando chocamos de frente algo. Aparte de las armas también podemos cambiar las ruedas, diferentes tipos de ruedas varían en fricción contra diferentes superficies, y lo mejor es tratar de llevar las correctas por ejemplo a la nieve o un lago congelado; y, potenciando nuestro coche, la planta de energía, de la que depende la cantidad de poder (para los skills) así como la temperatura, ya que





• No solo de autos vive el hombre •



algunas armas sobrecalientan nuestra fuente de energía.

Por ultimo tenemos el hazzard kit, que puede ser activado cada tanto y que nos da una habilidad muy grosa por un tiempo, dependiendo de lo que equipemos ahí. Para completar el asunto del auto, podemos decorarlo con diferentes objetos, luces de neon, alerones, o pintarlo de varios colores y diseños.

El mundo está hecho bolsa

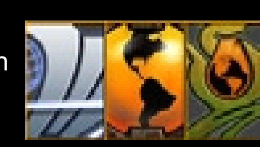
Dentro de los pueblos nos bajamos del auto y charlamos con los NPCs que nos dan misiones, nos venden cosas, o nos enseñan alguna habilidad. Todo es tranquilo y pacifico por ahí, pero al salir, la acción sobra. Controlamos nuestro auto como todo juego que coches; los controles son similares a los de GTA (tanto en auto como caminando) y la interfaz es fácil de tomarle la mano, y tan completa que siempre estamos encontrando algo más. Nuestro coche tiene diferentes opciones y modos que usar, podemos ajustar nuestros generadores para que nos den más capacidad ofensiva, defensiva o más velocidad, a coste del rendimiento del resto de las opciones; podemos setear la potencia de las armas, balanceándolas con la cantidad de temperatura que generan, pues recordemos que llegar al limite de la capacidad de nuestros generadores nos deja desarmados por unos cuantos preciosos segundos, dejándonos expuestos, pero siempre podemos contar con los clásicos objetos del inventario, donde tenemos desde nanomaquinas que nos reparan, hasta líquidos refrigerantes que alivianan la carga del generador.



• Las mutantes no están nada mal •

A la hora de reprocharle, tiene sus cosas. A veces la imagen se planta por unos segundos, no así los controles ni el sonido, pero, al ser un universo persistente en tiempo real, el juego sigue sin que podamos ver lo que pasa. Otra cosa es que casi todas las misiones nos incitan a jugar solo, dejando de lado un gran punto en este género, que es el juego cooperativo; pocas veces se ve gente jugando en grupo. También, a veces estas misiones regalan experiencia y nos hacen subir de nivel muy rápido al principio, y después parece que es imposible subir uno.
Auto assault es un gran soplo de aire fresco en el mundo saturado de clones de los MMORPGs, con acción por los cuatro costados, una ambientación excelente y el hecho de que se juega como un GTA nos da diversión a patadas, y la buena cuota de adicción que no puede faltar en un buen MMO.

Tres razas, tres opiniones



Los humanos se creen perfectos y ven a la mutación con asco, por lo que sus pueblos, autos y personas están protegidos por generadores de escudos recargables. Ellos ven a los mutantes y biomeks como atrocidades que deben ser eliminadas, para recuperar de esta forma la pureza del planeta. Gran parte de sus misiones apuntan al estudio de las criaturas para encontrar mejores formas de "limpiar" el planeta.
Los Mutantes no se ven a sí mismos como tales; creen religiosamente que las mutaciones son una bendición. Ésta les otorga tanto a ellos como a sus vehículos capacidades regenerativas a partir de la contaminación del ambiente. Ellos rinden culto a sí mismos y es por eso que la mayor parte de ellos están casi desnudos.
Los Biomeks son el remanente de las fuerzas creadas por los humanos antes del armageddon. Desarrollaron su propia tecnología de implantes y se multiplicaron, logrando, mediante su unión con la tecnología, numerosas inmunidades que los ayudan en batalla. La Nación Biomek simplemente sigue con su misión original de eliminar todo lo que no sea Biomek